NR. 12 DEZEMBER 1989
4. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50



ISSN 0933-1867

Nr. 12 DEZEMBER 1989 ÖS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50 · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt

EXKLUSIV

NORTH & SOUTH

STRATEGIE UND ACTION IM STIL VON „FACKELN IM STURM"

SUPER-SHOWS

TOKIO, PARIS u. ESSEN

ASM AM PULS DER ZEIT

ACTION

CABAL -

LUST AUF EIN AUSSERGEWÖHNLICHES COMPUTERSPIEL

WETTBEWERB

14TÄGIGE TRAUMREISE IN DIE KARIBIK ZU GEWINNEN

FROHE WEIHNACHTEN!
DIESMAL 180 SEITEN!


Hard Drivin'
DER ULTIMATIVE FAHR-SIMULATOR
– der alle anderen Rennspiele abhängt!
Wie wär's mit einer Probefahrt auf einer Stunt-Piste mit einem PS-strotzenden Sportwagen? Sind sie je über eine Zugbrücke gesprungen oder in einen Looping gebraust? Hier ist Ihre Chance! Vielleicht ist Fahren mit Vollgas nach Ihrem Geschmack. Drücken sie aufs Gas und behalten sie die Kontrolle beim Schlittern in scharfen Kurven und beim Ausweichen vor entgegenkommenden Autos!
Hard Drivin', erhältlich für Ihren Homecomputer, ist nicht nur ein exzellentes Spiel – es ist ein ganz neues Fahr-Erlebnis.
Hard Drivin' – Wann wagen sie eine Probefahrt?
Atari ST Bildschirm Fotos!
EINE ECHTE DREIDIMENSIONALE WELT AUF IHREM BILDSCHIRM!
OFF ROAD 5
AUFREGENDE STUNT-PISTE MIT EINEM 360-GRAD- LOOPING!
OFF ROAD 6
QUALIFIZIEREN SIE SICH ZUM DUELL MIT DEN TOP- FAHRERN!
OFF ROAD 4
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 0 69 / 77 80 25
© 1989 TENGEN INC All rights reserved
TM Atari Games Corporation
Programmed by: Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
Veröffentlich von Domark Ltd
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
IBMPC · Amiga · Atarist · Commodore 64 · Amstrad · Spectrum
DOMARK

Software-Herz, was willst Du mehr?

Cheerio!
Euer Manfred!

Jetzt geht der große Run auf die „Weihnachts-Software" los! Den „Wunschzettel" schon an den Roten abgeschickt? Falls Unterlassungssünde begangen, schaut doch einfach mal in dieser ASM nach. Ich bin sicher, es ist bestimmt etwas für jeden dabei. Allerdings muß ich gleich hier schon anmerken, daß erstaunlich viele Games in diesem Monat nur mittelmäßig abschnitten und eine ganze Reihe gar schlecht in Szene gesetzt wurden.

Eine derart hohe „Fehlerquote" hatte ASM schon seit langem nicht mehr. Hoffentlich liegt's nicht daran, daß die Software-Häuser husch husch produziert haben, um noch rechtzeitig vor dem Christfeste mit 'ner rauhen Menge an Software aufzuwarten? Somit ist es auch keineswegs erstaunlich, daß der Titel des ASM-MEGA-HITS in dieser Ausgabe nicht vergeben werden konnte. Eigentlich sind nur NORTH & SOUTH, THE RINGS OF MEDUSA, TIGER HELI und SUPER HANG ON knapp an jenem vorbeigeschrammt; da fehlten nur Millimeter. ASM-„Normal"-Hits sind natürlich auch wieder im Heft; das sage ich nur, damit nicht der Eindruck erweckt wird, wir hätten nur „Schrott" in dieser Ausgabe!

Was haben wir sonst noch im Programm? Bernd machte sich auf nach Paris, um von der vom 13. bis 15. Oktober stattgefundenen Messe „SALON DE MICRO" für Euch zu berichten. Das „Who is Who" und alles, was abging, erfahrt Ihr ab Seite 148. Auch Uli und Michael gingen auf die Reise. Der eine berichtet von der „INTERNATIONALE SPIELETAGE – ESSEN", während Micha sich auf den Weg nach Hannover begab, um bei MERKUR-GAUSELMANN Neues aus dem Reich der Spielhallen mitzubringen. Nur Manfred reiste nicht. Der setzte sich hinter seinen PC und hielt Winterschlaf, um der nächsten Gehaltsabrechnung entgegenzuträumen...

Na, ja, schaut rein ins Heft, bildet Euch Eure Meinung und nehmt vor allem beim großen STARBYTE-Wettbewerb teil. Es gibt eine **vierzehntägige Reise in die Karibik** zu gewinnen. Als Trostpreise stehen 'ne Menge an Spielen und T-Shirts auf dem Programm. Also, streckt Eure müden Griffel aus und schickt uns 'ne Postkarte. Die Gewinnausschüttung ist so groß, wie schon lange nicht mehr.

Und zum Abschluß nun zu dieser Zeit der „übliche" Gruß, der nicht fehlen darf: Die ASM-Redaktion wünscht Euch ein frohes Fest! Kurz vor Neujahr sehen wir uns dann wieder!













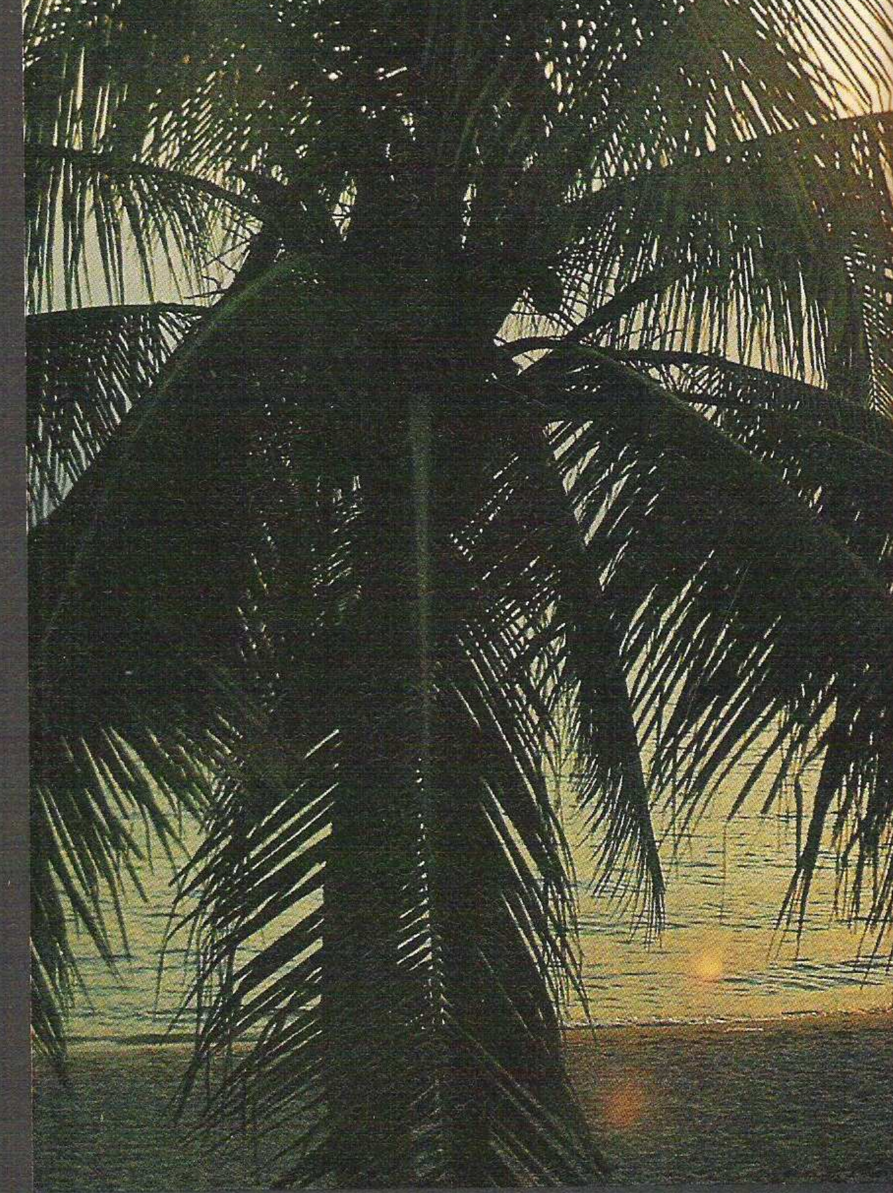


Startplatz 1!

Bahn frei, Activision startet durch: Jetzt kommt POWDER DRIFT. In Lizenz von SEGA® bietet diese Version des Arcadespieles alle, aber auch alle Vorzüge eines rasanten Autorennspieles. Auf 27 verschiedenen Rennbahnen kann man sich auch ohne Führerschein austoben. Schneestürme, Wüstenlandschaft, Schlammlöcher, Nachtfahrten sind nur eine der Konditionen, die das Gewinnen wirklich schwer machen. Programmiert von dem Team, das „SUPER HANG ON" kreierte, ist dieses Spiel schon jetzt in Grafik und Rasanz ein Gewinner. Auch für Euch. Natürlich für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST und Amiga.

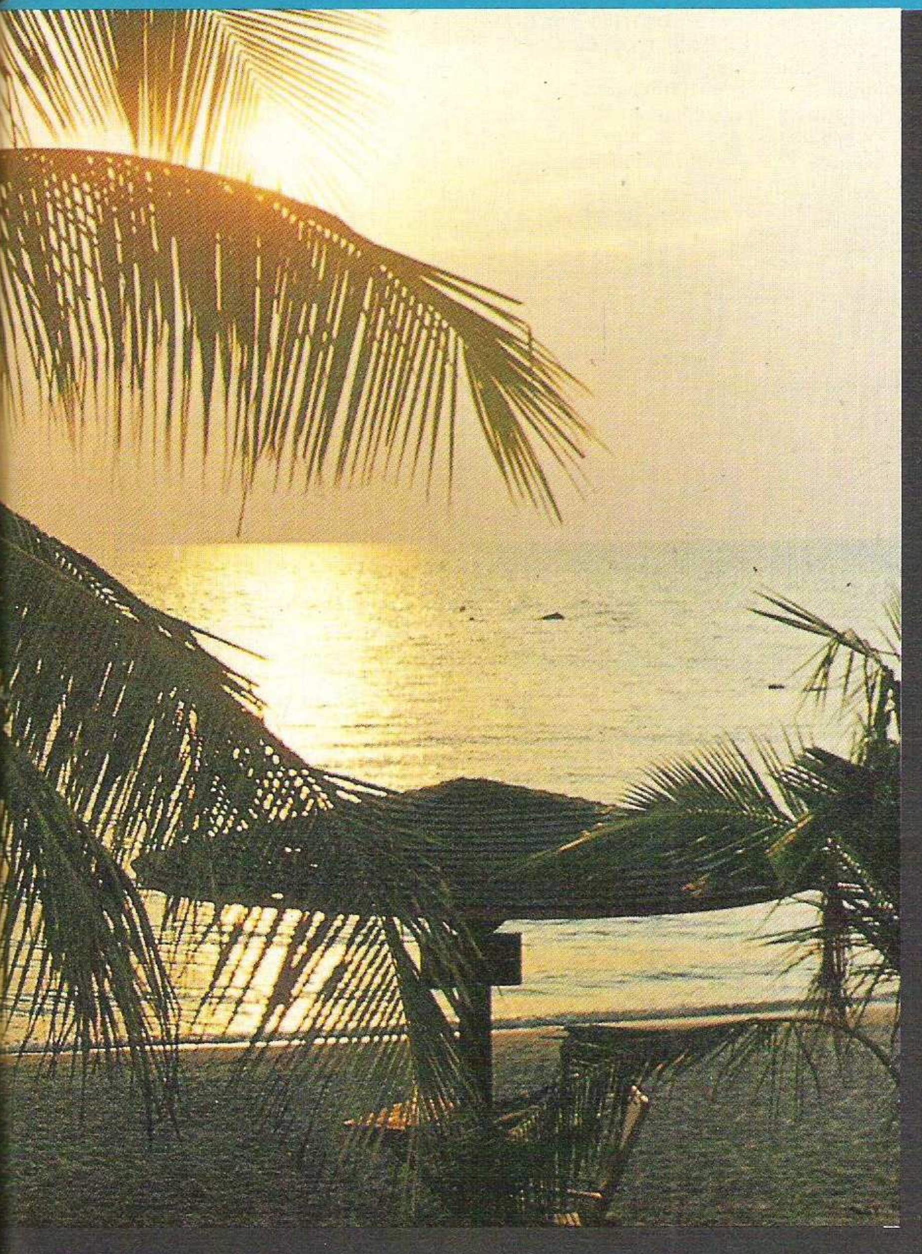

START
LAP
AMIGA SCREEN SHOTS SHOWN
ACTIVISION
SEGA
POWER DRIFT™ and SEGA® are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989.
Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/408-40.

INH



Urlaub schon geplant? STARE



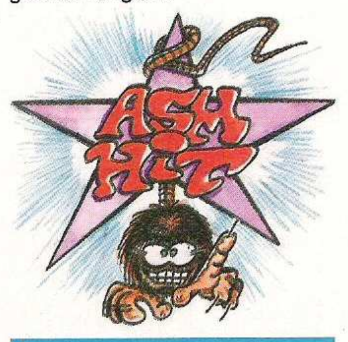


TE hat 'nen heißen Tip! Seite 94

ÜBER 6 KAMMERN MUSST DU GEHEN...

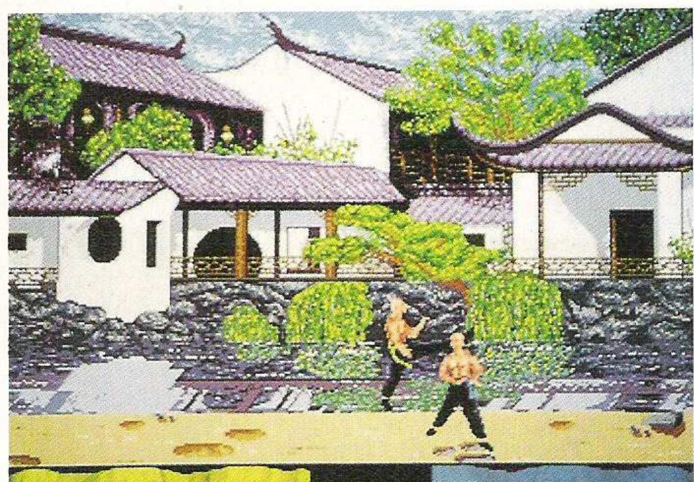
Programm: Chambers of Shaolin, **System:** Atari ST, Amiga, C-64 (dauert noch), **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Thalion Software, Gütersloh, **Muster von:** Thalion Software.

Nu' isses endlich so weit: **THALION**s Kampfsportsimulation **CHAMBERS OF SHAOLIN** ist fertiggestellt. Natürlich berichtet **ASM** exklusiv über dieses Game!
Hang Foy Qua, der Hauptdarsteller dieses Spiels muß sich durch die sechs Kammern der Shaolin kämpfen, um sich genug Kung-Fu-know-how anzueignen, damit er gegen vier aufsteigend schwieriger werdende Endkämpfer antreten kann. Anschließend erwartet ihn dann der fiese Feuerspucker (Drache) in der Abschlußsequenz. Bis dahin ist es allerdings ein langer Weg...
Bevor es jedoch ans Spielen geht, werden noch einige optische und akustische „Specials" vorgeführt. Anschließend kann man in einem grafisch hervoragend präsentierten „Hauptmenü" zwischen den Chambers und den Fightscreens wählen. Ich entschließe mich selbstverständlich für die Kammern, da ich mir ja zuerst meinen Charakter „erschaffen" muß, bevor's ans Eingemachte geht.



»CHAMBERS OF SHAOLIN: Schwarzer Gürtel für THALION!«

Los geht's in der ersten Kammer: Hier muß ich meine Reaktion unter Beweis stellen, denn ein kampfstock-bewaffneter Mönch versucht, mir andauernd, dieses Teil über die Ohren zu hauen. Ich muß 60 seiner Angriffe überstehen, um meine Gesamtkampfkraft um ca. 20 Prozent zu verbessern.
Die Kunst des Flick-Flack eigne ich mir im nächsten Test an, in dem ich über Feuerbälle springe und vor heranfliegenden Äxten in Deckung gehe. Wenn ich diesen Test nur losermäßig „bestehe", habe ich den Flick-Flack nicht in meinem „Repertoire".
Hierauf folgt die dritte Kammer der Shaolin. In dieser wird meine Balance auf die Probe gestellt. Ich muß schnellstmöglich zehn „Signs" einsammeln, die sich an auf- und abbewegenden Pfählen befinden. Falls ich es in dieser Disziplin nicht schaffen sollte, mindestens zwei „Signs" einzusammeln, beherrsche ich während der „richtigen" Fights den Drehsprung nicht. In den nächsten drei Kammern werden die Angriffstechniken trainiert, während die ersten Chambers mehr die Defensivtechniken verbessern (je nach Leistung des Spielers). Den High-Kick (Fußtritt in Höhe des Gesichts) übe ich in der jetzigen Kammer, wo ich eine schwere Eisenkugel durch Tritte zum Schwingen bringen muß. damit selbige gegen eine Mechanik stößt, welche dann herunterschnellt, um ein Wasserrohr zu verschließen. Je schneller ich diese Kammer überstehe, desto kraftvoller ist der High-Kick. Meine allgemeine Schlagkraft wird in der vorletzten Kammer getestet. Wie in vielen Kung-Fu-Filmen, so muß ich in dieser Kammer den Handkantenschlag ausüben, um möglichst viele Bretter zu zerschmettern. Durch gleichmäßig schnelle Rudelei bestimme ich die Kraft des Zuschlagens. In der sechsten und letzten Kammer eigne ich mir den Fußfeger an, indem ich Feuerbälle wegkicke (inspiriert von IK + ?).
Jetzt habe ich meinen Charakter ausgebildet und speichere ihn erstmal auf der Charakterdisk ab. Anschließend begebe ich mich zum Final-Fight gegen die vier Endkämpfer. Doch mangels Beherrschung dieser ostasiatischen Kampftechnik macht mir der zweite Mönch schon den Garaus. Nach vielen, vielen Trainingsstunden habe ich es aber doch noch geschafft, die wunderschönen Hintergrundgrafiken des dritten und vierten Fightscreens zu Gesicht zu bekommen. Und ich muß schon sagen, diese gehören wirklich zum Besten, was ich auf dem ST gesehen habe. Auch die Animation der Kämpfer konnte gefallen. Da merkt man, daß der Grafiker Günter Schmitz den Kampfsport Kung Fu zu seinem Hobby gemacht hat. Die Jungs von THALION haben es wirklich verstanden, die (stellenweise) 64 Farben geschickt zum Einsatz zu bringen. Alle Kampfsequenzen sind wahlweise mit digitalisierten Effekten oder Soundchip-Digi-Musik unterlegt. Es stehen insgesamt vier verschiedene Sounds zur Auswahl, die übrigens der ST-Sound-Genius Jochen Hippel programmiert und komponiert hat.



Ein grafischer Leckerbissen *(Foto: ST)*

Besonders hervorheben möchte ich noch den Zwei-Spieler-Modus, in dem zwei menschliche Shaolins gegeneinander antreten können, und die Tatsache, daß bis zu vier Spieler hintereinander am gesamten Spielablauf teilhaben dürfen.
Weniger gut gefiel mir die fünfte Kammer, wo ich mir die Kunst der „Tigerkralle" aneigne und die relativ kleinen Sprites (passen aber größenmäßig hervorragend zum Hintergrund). CHAMBERS OF SHAOLIN ist ein technisch nahezu perfektes Programm, daß neben Spitzen-Grafiken und Spitzen-Sounds auch noch den vollen Spielspaß bringt. Wie lautet noch gleich der Slogan von Distributor ARIOLASOFT: Gut gemacht, THALION. Ich schließe mich an!

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

GLOBALE ERWÄRMUNG? – UNSINN!

DIE NÄCHSTE EISZEIT BEGINNT IN 2 MONATEN

Stellen Sie sich einen 30 km Durchmesser großen Meteoriten vor, der auf die Erde stürzt . . . Stellen Sie sich eine neue Eiszeit vor. Die Erde, vom Meteor getroffen und unter Eis, ist unbewohnbar – abgesehen von einer einzigen Insel. Und dieser letzte Zufluchtsort wird nun von skrupellosen Eindringlingen bedroht.
Geschichte der Insel, Infos, Tabellen und Karten des 80.000 Quadratmeilen großen Gebietes, sowie eine Gruppe von 32 starken Männern stehen Ihnen zur Verfügung.
Der erste Schuß ist gefallen – und Ihnen bleibt nicht viel Zeit . . .

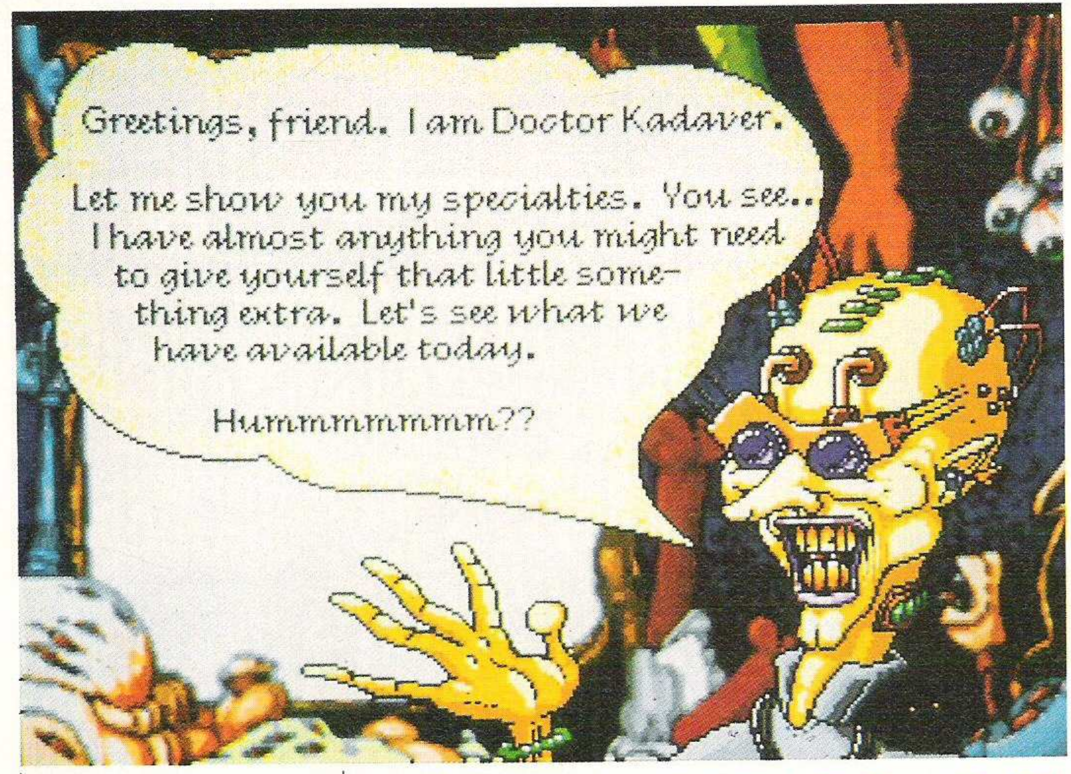
- ★ Das Ziel heißt "Überleben"
- ★ Eine mehr als 80.000 Quadratmeilen große Insel bildet das Spielgebiet
- ★ Kontrollieren Sie eine Mannschaft von 32 Männern
- ★ Exzellente 3-D Landschaft bietet ein auf Homecomputern bisher noch nicht gesehenes, visuelles Erlebnis
- ★ Ausführliche(s) Handbuch – und Karten

ERREICHT DIE DIAMANDSTAUBKONZENTRATION IN DER ATOMSPHÄRE EINEN KRITISCHEN WERT, DANN

EINE MISCHUNG AUS EXTREMER STRATEGIE UND ACTION DAS GESCHIEHT NUR EINMAL IN 500 MILLIONEN JAHREN



Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235



Wetten, daß ...?

»THE WAY OF THE EXPLODING FETT«

Programm: Tongue of the Fatman, **System:** PC, XT, AT (getestet), PS/2, Tandy 1000 & Kompatible, 512 KBytes, Farbmonitor, CGA, EGA, VGA, MCGA (640 KBytes), Tandy, unterstützt Roland MT32 & Ad-Lib Musik-Karten, Joystick möglich, **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Selten genug sind sie ja, die Action-Games für den PC und Konsorten. Dabei braucht sich der PC eigentlich nicht hinter der Konkurrenz verstecken. Vollausgerüstet mit VGA-Karte (EGA natürlich auch) und Ad-Lib Sound Board schickten wir den PC ins Rennen, um zu sehen, was **ACTIVISION** mit **TONGUE OF THE FATMAN** auf die Beine gestellt hat. Das Ergebnis kann sich als spannendes und interessantes Action-Spiel durchaus sehen lassen.
Weil drei Disketten einen lästigen Diskettenwechsel während des Spieles ahnen lassen, installiert man (sofern möglich) das Game am besten auf einer Hardisk. Dann hat man seine Ruhe, denn die braucht man im Spiel auch. FATMAN, wie ich das Spiel nun verkürzt nennen möchte, ist ein weiteres in der 1986 mit *The Way of the Exploding Fist* begonnenen Reihe der Prügel- und Kampfsportspiele. Soweit mir bekannt, gab's so etwas ja noch nicht für den PC, zumindest nicht in dieser Qualität. Nun noch den Joystick anschließen, und los geht's. Der Fatman persönlich drückt sein dickes Antlitz ins Bild und begrüßt uns. Fatman wird uns als Organisator der Prügelei noch das ganze Spiel über begleiten. Gegen einige „Fettsäcke" muß man aber im Spiel auch noch antreten...
Nach der anschließenden Passwordabfrage ertönt für das musikalisch ja nicht so verwöhnte PC-Ohr eine tolle digitalisierte Sprachausgabe (ohne Ad-Lib!), und man wird aufgefordert, einen von drei futuristisch bis prähistorisch aussehenden Fightern auszuwählen. Danach darf man sein Startkapital von 1000 Dollar in eine gute Kampfausrüstung investieren. Ein schleimiger Dr. Kadaver hat dafür nämlich eine reichhaltige Auswahl zu bieten. Vom billigen Wurfstern über Schutzschilde bis hin zur Superfieswaffe gibt's dort fast alles gegen bare Münze zu erstehen. In einem anderen Screen kann man ähnlich wie im Wettbüro Wetten auf sich selbst oder den Gegner abschließen, die zum Sieg benötigte Zeit spielt bei der Quote natürlich auch eine Rolle. Jetzt geht's ans Eingemachte, der Kampf steht an. Ein für PC-Verhältnisse super aussehendes Hintergrundszenario wird zusammen mit den beiden Opponenten eingeblendet. Diese beiden werden sich in den folgenden Minuten bös'verprügeln, jeder nach besten Kräften. Dabei ist alles erlaubt, sogar Herumspringen auf dem am Boden liegenden Gegner. Die Pulsanzeige macht darauf aufmerksam, wieviel Leben noch im Körper steckt. Um sich nach allen Kräften zu wehren, stehen insgesamt 17 (!) verschiedene Bewegungen zur Verfügung, die Waffenbenutzung eingeschlossen. Nach einem Sieg (Uff!) gibt's dann Knete, die man möglichst in zusätzliche und bessere Waffen investiert. Pro Kampf kann man vier Waffen mitnehmen.



Die Gegner werden natürlich von Runde zu Runde schwieriger zu besiegen. Trotz Joysticksteuerung kann man da nicht immer eine gute Figur machen. Der Gegner will gewinnen, die Menge Blut sehen: Angriff ist doch die bessere Verteidigung. Immerhin hat man alle Hände voll zu tun, wenn man eine Runde weiterkommen möchte. Das Handbuch verrät nebenbei noch allerlei interessante Details über Kämpfe und Kämpfer. Damit man als Spieler nicht allzuschnell die Motivation verliert, haben sich die Programmierer von FATMAN natürlich die größtmögliche Mühe gegeben, den PC weitgehend auszureizen. Als erstes wäre da eine Two-Player-Option zu nennen, die wohl einfach zu programmieren, aber groß in ihrer Wirkung ist. Weiterhin gibt's mit EGA und VGA wunderhübsche Hintergrundgrafiken, deren hohes Niveau sich durch das gesamte Spiel zieht. Dabei bleibt die Spielgeschwindigkeit immer noch relativ hoch. Scrolling gibt's kaum, dafür gute Animation. Ebenso angenehm fielen die schön großen und teilweise nett detaillierten Sprites auf, die die Grafiknote zusätzlich anheben. Der Sound ist – wie beim PC gewohnt – eine mittelschwere Katastrophe, es sei denn, man hat eine Ad-Lib-Musik-Karte. Mit diesem Ding wird FATMAN um eine zusätzliche Attraktion reicher. Herrlichste Sounds, die nicht nur von der Qualität, sondern auch von der Komposition her einiges zu bieten haben. Vom Klang her erinnert mich dies an ein SEGA MEGA DRIVE, was ja soundmäßig gut losdonnern kann. Is' ja auch egal, auf jeden Fall stellt's eine wirkliche Bereicherung dar. Die Nichtbesitzer werden jedoch auch ohne zurechtkommen.

Selten habe ich ein Actionspiel für den PC gesehen, das mir soviel Spaß gemacht hat. Hübsche Grafik, gute Sounds, tolles Spiel.

Auch wenn nicht jedem so 'ne Bildschirmschlägerei liegt, mir hat's mächtig Spaß gemacht. TONGUE OF THE FATMAN kann man nur weiterempfehlen.

Peter Braun

Grafik (EGA/VGA)	**8/10**
Sound (PC/Ad-Lib)	**4/9**
Spielablauf	**7**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

DIE MISSION IST LEBENSWICHTIG – ABER DIE CHANCEN STEHEN GEGEN SIE.

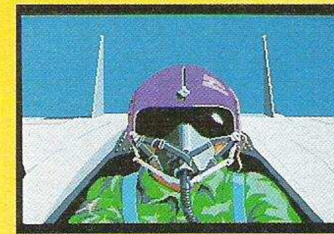
F15 STRIKE EAGLE II

F15 Strike Eagle II basiert auf einem völlig neuen Konzept der Computersimulation. Luftkampf-Total ist angesagt. Der Himmel ist gesät mit gegnerischen Flugzeugen – deshalb: Nachbrenner reinschieben und volle Pulle ab nach oben, entweder vom Flugzeugträger oder von landgestützten Basen. Der Erfolg hängt ab von blitzschnellen, richtigen Manövern.

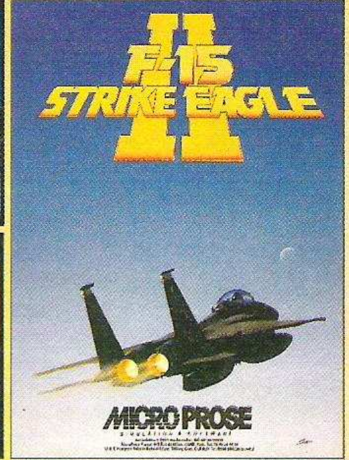
Non-stop-Action über 250000 km² authentischem Terrain. Superbe, ausgefüllte 3-D Grafiken auf Polygonbasis vermitteln das absolute Gefühl "mittendrin" zu sein. Hunderte von Möglichkeiten und eine Vielzahl Missionen und Szenarien bieten sowohl dem gestandenen Luftkampf-Veteranen als auch dem Neuling langanhaltende, aufregende Unterhaltung.

F19 STEALTH FIGHTER

F19 Stealth Fighter macht Sie mit der Welt der "Stealth"-Technologie vertraut. Sie fliegen eines der wertvollsten und zugleich geheimsten Flugzeuge der amerikanischen Luftwaffe. Ihre Aufgabe besteht darin, Missionen zu fliegen, die für die normalen Kampfflugzeuge zu gefährlich sind. Die verblüffende 3-D Grafik vermittelt eine völlig neue Dimension des Fluggefühls: Mit der F19 sind Sie in der Lage, in nur 25m Höhe an gegnerischen Radar anlagen unentdeckt vorbeizufliegen.
Mehr als nur eine Flugsimulation: F19 ist ein Erlebnis!





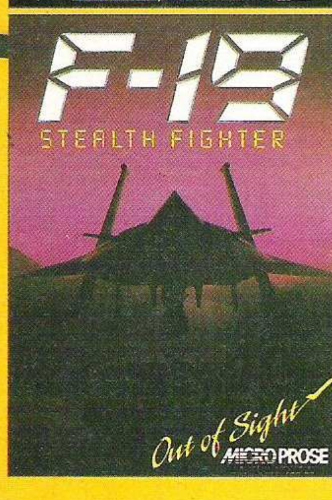














Achtung !

von Oktober bis März '90 große Microprose Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.

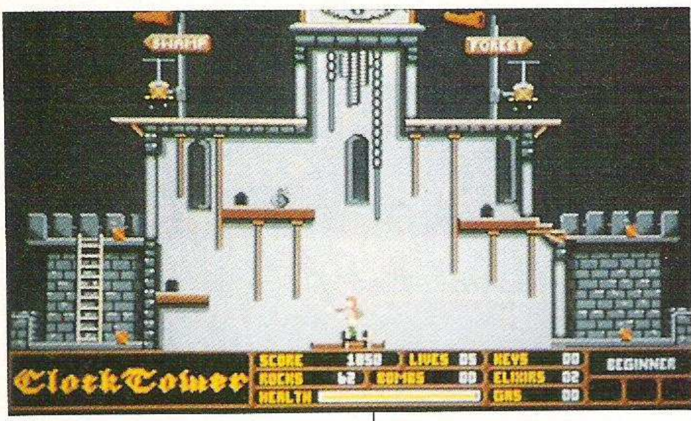
GUNSHIP

Gunship hat sich als eine der wirklich hervorragenden Kampfflugssimulationen etabliert. Die Simulation wurde nach dem Vorbild des AH-64 Apache und mit Unterstützung erfahrener Helikopter-Piloten entwickelt.
Mit Gunship fliegen Sie einen Helikopter, der so ziemlich alle Wünsche erfüllt: Je nach Situation können Sie langsam, niedrig, rückwärts und seitwärts fliegen, außerdem Drehungen aller Art vollziehen und 200 Knoten-Sturzflüge in einer der heißesten Kampfzonen durchführen.
Aber mehr noch als alle Technologie zählen in Notsituationen ein kühler Kopf, Mut und Sachverstand!

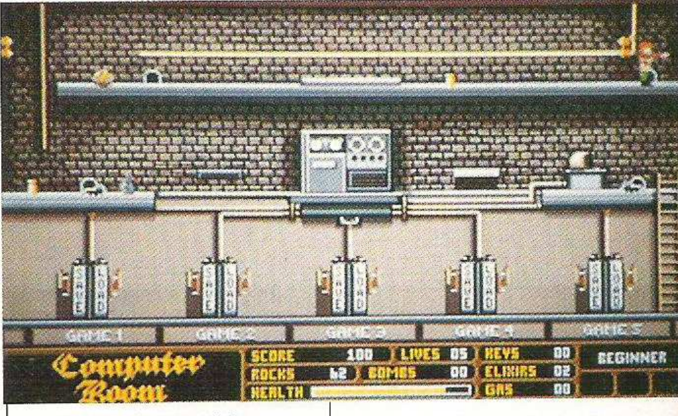
MICRO PROSE

Roonstraße 5 6503 Main z-Kastel.

stein



„Richtungsweisend"...



... ist das Game nicht

BILLIGES SPIEL, HOHER PREIS!

Programm: Beyond Dark Castle, **System:** Amiga, C-64 (beide getestet), **Preis:** Ca. 100 DM (Amiga), ca. 45 DM (C-64), **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Ariolasoft.

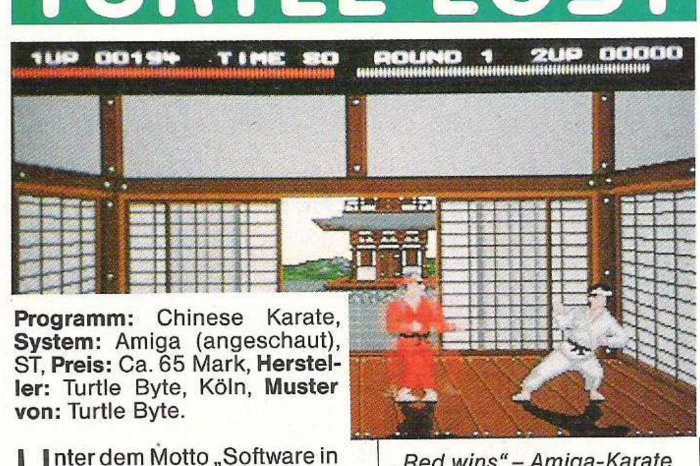
Bei einigen unserer treuen ASM-Leser dürfte es beim Titel **BEYOND DARK CASTLE** jetzt möglicherweise klingeln. „Richtig", wird sich so mancher sagen, „das kenne ich doch irgendwoher." Das ist in der Tat so. Damals hieß es bloß *Dark Castle* und präsentierte sich als gut gemachtes Jump-and-Run-Game, das neben dem Amiga auch auf dem PC begeistern konnte. Nun präsentiert **ACTIVISION** den Nachfolger, der uns zum Testen (vorerst nur?) auf den beiden Commodore-Rechnern vorlag.
Gewisse Ähnlichkeiten zum Vorgänger lassen sich glücklicherweise nicht abstreiten, denn das alte, aber bewährte Konzept wurde wieder übernommen. Damit haben sich leider auch die Fehler und Unpäßlichkeiten wieder in diese Neuerscheinung miteingeschlichen. Dazu gleich mehr, nun soll erst mal 'was übers Spiel erzählt werden. Man übernimmt hier die Rolle des Prinzen Duncan, der im Dark Castle eine schwierige Aufgabe zu erfüllen hat. Dort im Schloß treibt der böse Schwarze Ritter sein Unwesen. Prinz Duncan muß fünf Magic Orbs finden, die rund um das ganze Schloß verteilt sind. Hat er sie gefunden und an ihren richtigen Platz zurückgebracht, kann (!) er den Schwarzen Ritter besiegen. Die Orbs sind natürlich an den unmöglichsten Stellen verborgen, daher ist die Suche nach ihnen lange und schwierig. Nicht nur die vielen Gegner und Fallen machen dem Spieler bei der Erfüllung seiner Aufgabe das Leben schwer, sondern auch die – wirklich – katastrophale Steuerung.

Wie schon bei *Dark Castle* darf man auch hier wieder zahlreiche hübsch gestaltete Räume durchwandern. In den Räumen gibt es erwartungsgemäß wieder viele Hindernisse und teilweise recht fiese Gegner. Unterwegs kann man Gegenstände aufsammeln, wie das bei Spielen dieser Art nun mal so üblich ist. Die Räumlichkeiten sehen durchweg gut aus und sind von ihrem Aufbau her kniffig aber nicht unlösbar (oder besser: unbegehbar) gestaltet. Natürlich gibt's auch Sonderwaffen (und auch eine Art Hubschrauber), die kurzfristig Abhilfe gegen die gemeinen Gegner schaffen. Das Hauptproblem kommt aber von der – wie schon angedeutet – unmöglichen Steuerung. Den Ritter steuert man mittels Tastatur, was im Jahre 1989 schon etwas antiquiert scheint. Dabei ist die Tastaturbelegung auch so umständlich gewählt, daß man öfter mal die Beherrschung über die Tasten wählt, was Kollisionen mit den Gegnern zur Folge hat. Mouse und Joystick kommen erst dann zum Einsatz, wenn man Waffen einsetzt. Damit wird das Steuerungs-Chaos komplett.
Die Idee mag ja nicht schlecht sein, Grafik (detailliert und durchdacht) und Sound (Polter, Dröhn) gehen auch halbwegs in Ordnung, aber ein Jump-and-Run-Game darf durch so etwas nicht vermurkst werden. Weil dies nun aber geschah, ist DARK CASTLE ein nicht mal mittelprächtiges Game mit total überzogenem Preis, was den Amiga betrifft. Ich kann gern darauf verzichten!

Peter Braun

	C-64/Amiga
Grafik	7/7
Sound	6/8
Spielablauf	6/6
Motivation	5/4
Preis/Leistung	6/2

RED WINS, TURTLE LOST



„Red wins" – Amiga-Karate

Programm: Chinese Karate, **System:** Amiga (angeschaut), ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Turtle Byte, Köln, **Muster von:** Turtle Byte.

Unter dem Motto „Software in Vollendung" wirbt das deutsche Haus **TURTLE BYTE** um die Gunst der Endverbraucher (und/oder der Distributoren?). Tatsache jedoch ist, daß mit dem neuen Amiga-Produkt **CHINESE KARATE** nichts wesentlich Neues zu uns in die Laufwerke kommt. Es handelt sich hierbei um eine Karate-WM (gegen den Rechner), bei der der Spieler sechs Kontrahenten in jeweils zwei Durchgängen (Runden) auf die Matte legen muß. Natürlich ist auch ein Zwei-Spieler-Modus mit von der Partie (wird mit „F2" festgelegt). Gesteuert wird mit dem Stick auf die „übliche" Art und Weise. Man merkt dem Produkt an, daß hier und da einige uns bereits bekannte Features übernommen bzw. „entliehen" wurden. Ich denke da beispielsweise an *The Way of the Exploding Fist*, *Karateka* oder *International Karate +* („Red wins", wenn Sie verstehen, was ich meine!). Die Grafiken sind gar nicht mal schlecht, damit wir uns nicht falsch verstehen. Mir geht's nur darum anzumerken, daß CHINESE KARATE ein absolut überflüssiges Programm ist, da es in diesem Genre schon „tausend" andere gibt. Von Originalität fehlt auch jede Spur. Da gibt es keine Änderungen im Konzept – nichts, und das gefällt mir einfach nicht. Iss nun mal so. Hinzu kommt, daß einige „sportliche" Fehler begangen wurden. Da knicklt man beispielsweise motivationslos die Beinchen oder streckt den Oberkörper nach hinten, was in der Karateschule verpönt ist (es besteht die Gefahr, das Gleichgewicht zu verlieren).
CHINESE KARATE ist leider nur eines der vielen Programme, die das Prädikat „schnell erdacht und flüchtig gemacht" verdienen.

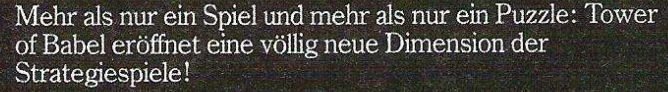
Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	1

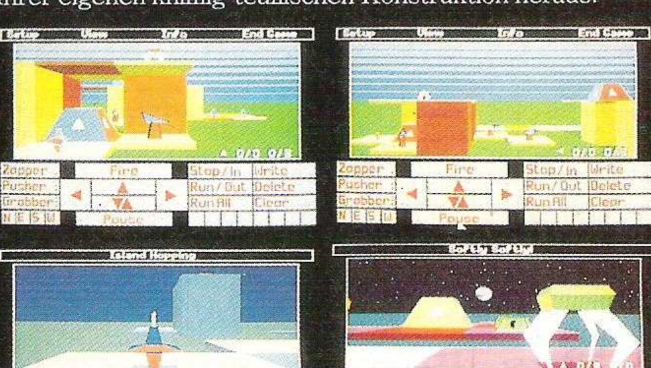
NICHT VON DIESER WELT

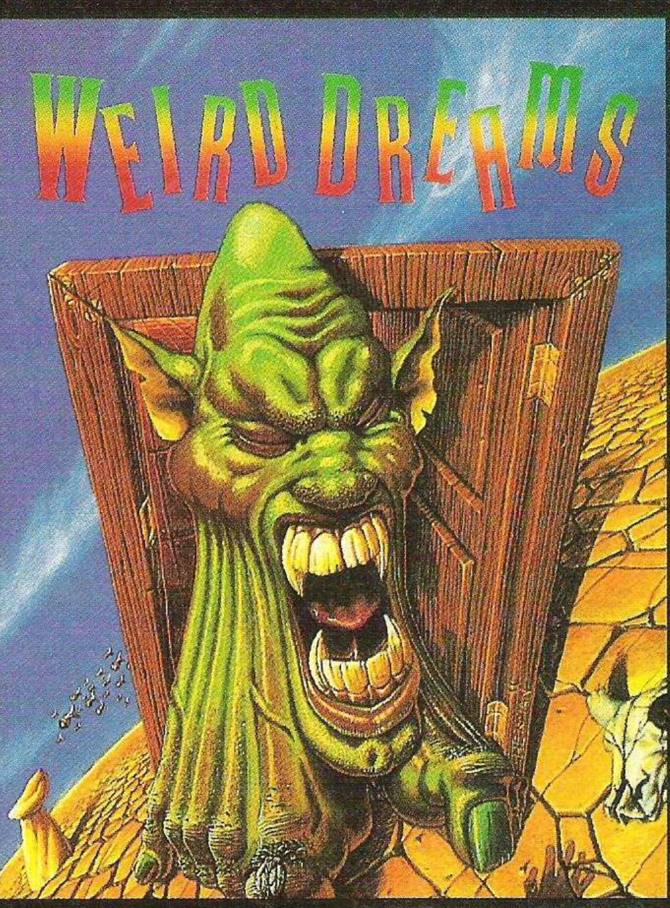
TOWER OF BABEL

Tower of Babel ist ein komplexes 3-D Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3-D Grafik und unter Anwendung neuester Licht– und Schattentechniken. Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß Sie Probleme und Puzzles bewältigen, und interagieren Sie mit anderen seltsamen Kreaturen wie "Drücker", "Zieher" und "Greifer".
Sie haben desweiteren die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt in den Spielablauf eingreifen.
Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Wünschen zu konstruieren.
Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen knifflig-teuflischen Konstruktion heraus.



Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle: Tower of Babel eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele!













WIERD DREAMS

. . . ist ein Trip durch die dunklen Korridore des Unterbewußtseins – ohne Aussicht auf schockmildernde Mittel!
Sie werden sich wiederfinden in einer Welt der Alpträume, skuriler Kreaturen, unheimlicher Augen und seltsamer Geschehnisse, einer Welt, die auf dem Kopf steht . . .
"Weird Dreams ist aufregend. Eines der bizzarsten Konzepte, die bislang auf einem Computer zu sehen waren und weniger ein Spiel als vielmehr eine Erfahrung".

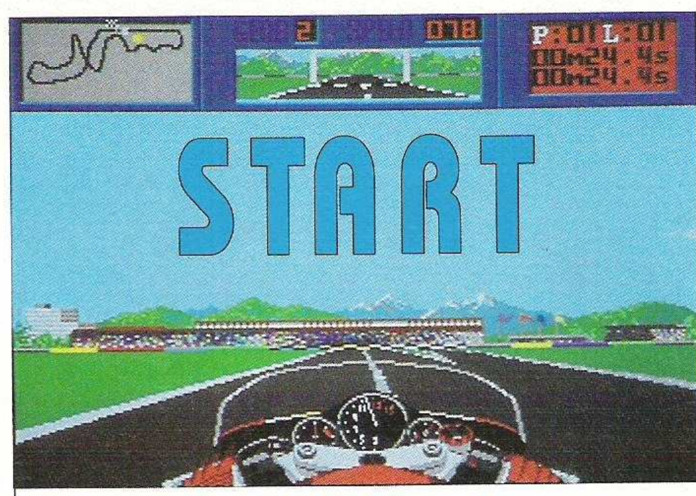


MASTERS OF STRATEGY

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

MIT LEEREM TANK AN DEN

Programm: The Cycles, **System:** IBM PC, XT, AT, PS/2, Tandy 1000, EGA, CGA, Hercules, MGA, mind. 512 KByte, Joystick möglich, unterstützt Ad Lib & Tandy Sound Boards, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Accolade, England, **Muster von:** Hersteller.



Durchschnitts-Ware für den PC: THE CYCLES

Der PC als Rennmaschine? Bis vor einiger Zeit noch undenkbar, aber heute schon durchaus zu realisieren. Die nötigen Voraussetzungen sind durchaus schon vorhanden, wenn man beispielsweise an Grafikkarten oder oder Soundboards denkt. Doch weitab von fetzigen Motorsounds und hyperguter VGA-Grafik müssen die meisten PC-User doch mit der handelsüblichen IBM-Tröte und EGA-Grafik auskommen. So schickten wir auch **ACCOLADE**'s neuste Motorradsimulation **THE CYCLES** ins Rennen. Um es schon vorwegzunehmen: Aus einer heißen Rennsimulation wurde eher ein Ritt mit plattem Reifen und anschließendem Sturz in den Acker. Dabei bringt dieser mißlungene *RVF Honda*-Verschnitt gar keine schlechten Features mit. Die Grafikkarten versprechen durchaus ansprechende Bilder, die Rechenkapazität anständige Animationen. Doch nach der zeitsparenden Installation auf Festplatte will man Ergebnisse sehen und wird enttäuscht. Das Demo interessiert eh' niemanden, so daß man gleich das Menü unter die Lupe nehmen kann. Dort kann man Schwierigkeitsgrad, Rundenzahl und den Namen eingeben und sich für Üben, Einzelrennen oder Weltmeisterschaft entscheiden. Der vorsichtige Kenner wählt erst mal „Üben", um sich mit der Maschine anzufreunden. Man hat hier – wie auch im späteren Rennen – die Wahl zwischen 125 ccm, 250 ccm oder 500 ccm Hubraum, was sich vor allem in der Endgeschwindigkeit bemerkbar macht. Anschließend wählt man eine von 15 verschiedenen Rennstrecken aus, deren Verlauf man sich natürlich vorher ansehen kann. Und schon geht's richtig los: Man sieht die Rennstrecke in der gewohnten Perspektive von der eigenen Maschine aus. Gleich beim Start gibt man ordentlich Gas – und nur das. Die Karre schaltet von selbst, man muß nur noch rechtzeitig abbremsen und in die Kurven einlenken. Die Anzeigen oben im Screen, Rennstrecke mit Position, Rückspiegel und Stopuhr sind im Rennen weitgehend bedeutungslos. Die Geschwindigkeit ist da schon wichtiger, weil man die Kurvenradien sehr schlecht einschätzen kann, was leicht zu einem Ausflug ins Gelbe führt. Überhaupt wird man dank einer unpräzisen und sehr indirekten Steuerung öfter mal von der Piste geschossen. Eine Lenkkorrektur endet meist damit, daß man auf der anderen Seite im Aus landet. Die Steuerung hat sich ihren Namen kaum verdient. Sie trägt mit dazu bei, daß das Spiel nicht viel Freude macht, auch nicht mit einem 8 MHz schnellen Prozessor. Dann ist das Spiel zwar ausreichend schnell, aber immer noch nicht flüssig. Die andere Hälfte der Langeweile auf dem Screen basiert auf der sehr rukkeligen Grafik und Animation, die man als visuelle Beleidigung verstehen kann. Ehrlich, es macht keinen Spaß, da zuzusehen.

Eine Motorradsimulation lebt aber gerade zum Großteil von einer guten, flüssigen und schnellen Grafik, wie man sie hier nicht findet. Null Action, null Bock, um Motivation und Spielspaß hier auf einen Nenner zu bringen. Den Sound kann man in der Normalausstattung eines PCs ohnehin vergessen (Röchel, Pieps, Nerv, Dröhn,...).

Übrig bleibt ein Programm, das stark enttäuscht und sein Geld kaum wert sein dürfte.

Peter Braun

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Der AbSTEIGAR

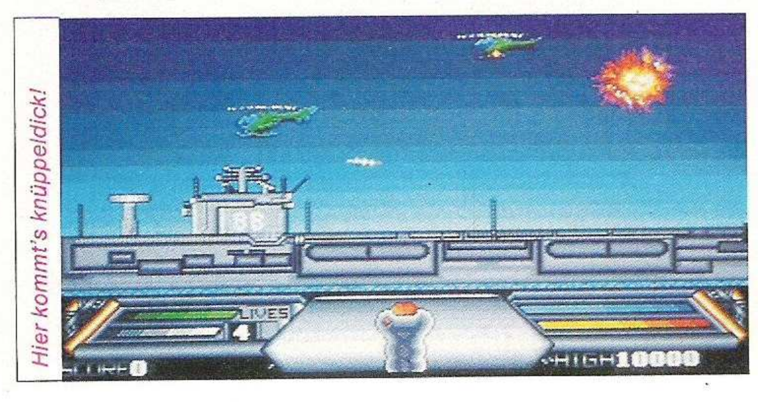
Programm: Steigar, **System:** Amiga (angeschaut), Atari ST, C-64, PC, **Preis:** DM 70 (oder so), **Hersteller:** Screen 7, Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire WF8 2LN, **Muster von:** [7].

Quizfrage: Was ist das? Die Grafik sieht aus wie anno 1985, das Scrolling ist so rukkelig, daß man am liebsten schreien würde, das Spielprinzip so ausgelutscht, daß man die Disk lieber aus dem Fenster werfen möchte als sie ins Laufwerk des Amiga zu stecken. Na, habt Ihr's? Genau, es handelt sich um das Computerspiel **STEIGAR**, das aus dem Hause **SCREEN 7** stammt. STEIGAR ist nämlich 'n ganz toller Held, der das Plündern und Morden zu seinem Beruf gemacht hat (natürlich nur für handfeste Dollars). Nichts war vor ihm sicher. Selbst die sichersten Botschaften und die bestbewachtesten Festungen mußten dran glauben, wenn STEIGAR loslegte. Bis er eines Tages vom CIA gekrallt wurde. Im Hauptquartier des Geheimdienstes beschloß man aber, STEIGAR nicht zu töten, da er ihnen nützlich sein könnte. So wurde STEIGAR zur US Army eingezogen, wo er von nun an als Hubschrauberpilot alles niedermetzelt.

Genauso mies, wie sich die öde Story dieses 08/15-Games anhört, ist der Spielablauf dann auch. Der Bildschirm scrollt horizontal von rechts nach links, wir fliegen durch diverse Screens, vollgeproppt mit fliegenden Hubschraubern und Starfightern sowie Bodenstationen und ballern alles ab. Ausgestattet ist unser Helikopter mit den modernsten Waffen. Natürlich können wir diese durch die Aufnahme von Bonussymbolen nochmals verstärken. Leider verliert man alle Extras sobald man getroffen wird. Und dies geschieht aufgrund der sehr unpräzisen Steuerung so häufig, daß ich eher dazu neige, die Disk zu formatieren als sie ins geplagte Laufwerk des 500ers zu schmeißen. Doch das ist noch nicht alles: Völlig daneben sind die „entliehenen" Soundeffekte, die im Gegensatz zum Original jetzt auch noch mit einem dezenten Rauschen unterlegt sind.

Fassen wir nun einmal zusammen: Schlechte Grafik, Rukkelscrolling, miese Sounds, sinnlose Story, ungenaues „Stickhandling", langweiliges und frustierendes Gameplay. Was soll uns dies alles sagen? Richtig! Wir werden uns diese Diskette nicht kaufen, sie ist zerkratzt (16 Tons)! Bis zum nächsten Mal.

Torsten Oppermann



Hier kommt's knüppeldick!

Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	2

Programm: Star Wars Trilogy, **System:** Amiga, Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum, BBC, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

HAPPY END

Es war George Lucas, der mit STAR WARS eine der erfolgreichsten Filmtrilogien aller Zeiten schuf, es war ATARI, die aus diesem Stoff drei Automatenspiele machten, und es war **DOMARK**, der diese Spiele für verschiedene Heimcomputer umsetzten. Und nun ist es schon wieder soweit: Als großes Happy End inszeniert, holt DOMARK zum letzten kommerziellen Rundumschlag aus und präsentiert **STAR WARS, THE EMPIRE STRIKES BACK** und **THE RETURN OF THE JEDI** im großen Gamespack als die **STAR WARS TRILOGY**. Tja, ärgerlich für all die, die sich die Spiele schon früher zum vollen Preis geholt haben, oder nicht? Eindeutig das beste Game auf dem Sampler ist nämlich STAR WARS, ein rasantes 3D-Vektorgrafikspiel, das es in sich hat. Begonnen wird im Sternenkampf gegen die Schiffe von Darth Vader, dann geht's runter auf den Todesstern, und schließlich fliegt man im tiefen Graben, um die winzige Öffnung eines Auslaßschachtes zu treffen und damit den Todesstern zu vernichten. Beste Fassungen dieses Spiel gibt's auf ST und Amiga, gefolgt vom Spectrum und Amstrad, der C-64 mag's langsamer.

Ähnlich hektisch und spannend, wenn auch mit weniger Spielwitz verbunden, wird's bei THE EMPIRE STRIKES BACK. Wieder Vektografik, wieder 3D, und wieder geht's gegen die bösen Kampfmaschinen des schwarzbehelmten Kettenrauchers. Diesmal müssen die imperialen Walker mit Seilen eingewickelt, Meteoritenstürme durchflogen und Roboterspione vernichtet werden. Die technische Qualität der einzelnen Versionen: Siehe oben!



Der letzte Teil der Saga (Foto: ST)

Ganz ohne Vektorgrafik und mit mäßigem Spielwitz kommt RETURN OF THE JEDI aus. Wilde Verfolgungsjagden im Wald, ein Angriff auf den Todesstern und die rechtzeitige Flucht vor dessen Vernichtung sind die Bestandteile dieses Actionspiels. Aufgrund einiger technischen Schwächen spielen sich die 16-Bit-Fassungen etwas zäh, bei den 8-Bittern wird's grauenvoll.

Die STAR WARS TRILOGY ist mit Sicherheit kein Edel-Sampler, doch bietet für ihr Geld einiges an Spielspaß. Wer allerdings bereits STAR WARS, das erste Spiel der Sammlung besitzt, sollte sich den Kauf der Trilogie reiflich überlegen, zumal dann, wenn man einen der 8-Bitter sein eigen nennt. *Michael Suck*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»MEET THE GANG«

Programm: Shufflepuck Café, **System:** Amiga (angeschaut), ST, Apple II, Macintosh, PC, **Preis:** Ca. 70 Mark (Amiga), **Hersteller:** Broderbund, San Rafael, USA (programmiert von Infogrames, Lyon), **Muster von:** Rainbow Arts, Düsseldorf.

Na bitte! Einfache Spielidee, gutes Manual, Poster und ein vorzüglicher Spaß. Ich rede von **SHUFFLEPUCK CAFE**, dem jüngsten **BRODERBUND**-Game. Die Story tut nichts zur Sache. Nur so viel: Wir befinden uns auf einem Stern in den unendlichen Weiten.... Dort existiert ein Vergnügungs-Schuppen ganz besonderer Art, das SHUFFLEPUCK CAFE. Sie sind ein erfolgreicher Handelsvertreter, der zufällig das Cafè betritt und auf eine merkwürdige Gang stößt, die sich ihre Freizeit mit dem Zocken vertreibt. Das Spiel ist eine Art Airhockey, wobei Sie einem Kontrahenten gegenübersitzen und versuchen, mit Hilfe eines Shuffles („Schiebers") den Puck an dem Gegner vorbei zu bekommen. Gelingt dies, zersplittert 'ne Scheibe – und der Punkt ist Ihrer. Das Spiel ist beendet, wenn Sie 15 Treffer angebracht haben. Das iss immer so, bei jedem Gegner.

Nun kann man zunächst einmal ruhig am Tisch Platz nehmen und den Trainings-Modus anwählen, um sich spielerisch schlau zu machen. Wer aber gleich das Turnier beginnen möchte, klicke beim Gruppenbild mit Dame erstmal „Skip Feeney", einen unerfahrenen Neuling, an. Wenn Sie den nicht schlagen, sollten Sie's mal mit Mensch-ärgere-Dich-nicht versuchen (oder aus der Menü-Leiste einen zweiten Shuffle installieren oder den eigenen Shuffle vergrößern oder...). Skip ist leicht auszutricksen. Er hat seine schwache Seite zu seiner Linken. Also, den Puck abfangen und mit rascher Vorhand auf die rechte Seite (vom Spieler aus gesehen) zielen. Crash!

Im Turnier befinden sich noch weitere sieben z.T. finstere Typen (den Trainings-Roboter „DC3-ALSO" nicht mitgerechnet), die alle so ihre Spezialitäten haben. Der „General", Mischung aus Schwein und Mensch, wackelt nicht nur aufgeregt mit den Ohren, wenn er ein gutes Goal gegen Sie erzielt hat, sondern ist besonders für seine Abwehrsicherheit und das sofortige knallharte Smashing bekannt. Wer mit ihm zu tun hat, wird zunächst einmal aus der sicheren Abwehr heraus agieren müssen. Lange Puckwechsel sind hier nicht angebracht, weil der „General" mit der Zeit immer härter schlägt und fieser anschnippelt. Um bei allen Charakteren die spezifischen Stärken, Tricks und Schwächen herauszustellen, fehlt mir leider die Zeit. Vielleicht klappt's später einmal.

Was ich aber herausstellen möchte, ist, daß ich SHUFFLEPUCK CAFE für ein Super-Spiel erachte, das das Prädikat ASM-Hit verdient und eigentlich gar in die „ASM-Sportabteilung" gehört. Aber, was soll's?

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	11
Preis/Leistung	10



»Excellent, ach, was sag' ich – saugut, dieses SHUFFLE-PUCK CAFE. Macht 'nen Heidenspaß!«


Unser Amiga-Foto zeigt einen der härtesten „Brocken"



C-64 Software Cassette

Titel	Preis	Titel	Preis
Airwolf	9.90	Mayday Squad	29.90
Andy Capp	9.90	Mike Read's Pop Quiz	29.90
Arcade Muscle	29.90	Newzealand Story	29.90
Artic Fox	9.90	Night Dawn	29.90
Bard's Tale 1	9.90	Phobia	29.90
Batman The Movie	25.90	Powerplay Classics	39.90
Battleship	9.90	Real Ghostbusters	29.90
Batty	9.90	Red Heat	39.90
Beam	29.90	Rick Dangerous	29.90
Best of Beyond	9.90	Rockstar Ate my Hamster	29.90
Big Mac	9.90	Rodeo Games	29.90
Blasteroids	29.90	Running Man	29.90
Blue Thunder	9.90	Saboteur2	9.90
Butcher Hill	29.90	Saboteur	9.90
Dark Fusion	29.90	Shinobi	25.90
Defender of the Crown	14.90	Silkworm	29.90
Dominator	29.90	Special Action	39.90
Dragon Spirit	29.90	Speedball	29.90
P. Bardsley Eurosoccer	39.90	Sports World 88	39.90
First Strike	29.90	Star Wars Trilogy	39.90
Footb.Man.2 Exp.Kit.dt	24.90	Stormlord	35.90
Frank Bruno's Boxing	9.90	Super Quintett	39.90
Garfield Winter's Tail	29.90	Superscramble Sim.	29.90
Gold Silver Bronze	39.90	Superski	29.90
Grand Monster Slam	29.90	10 Great Games 1	14.90
H.A.T.E	29.90	The Muncher	29.90
Hostages	29.90	The Story so Far 2	29.90
Kick Off	25.90	The Story so Far 4	29.90
LED Storm	39.90	Timescanner	29.90
Leonardo	29.90	Tom und Jerry	29.90
Lizenz zum Töten	29.90	Total Eclipse	29.90
		World Tour Golf	9.90
		Xybots	29.90
		Zamzara	9.90

E L I T E

Ob Sie's nun glauben oder nicht: Wir haben von dem beinahe schon legendären Game die **deutsche** Version für Ihren C-64 auf Lager: Original mit allem Drum und Dran!
Disk für sagenhafte **DM14.90**
Cass für phantasitsche **9.90**

Über das Programm CALIFORNIA-GAMES finden Sie 'was in 10/88 S.119, über MORPHEUS ist der Test in 9/88 Seite 50 und RIMRUNNER kommt in Heft 5/88 Seite 15 vor. **ABER** JEDES dieser Programme für C-64 Disk können Sie für **nur 14.90** bei uns kaufen.

Der Flight-Simulator-Action Hit für C-64 C
RED ARROWS
Spitzenprogramm mit heißen Preis:
9.90

Cassetten-Hits C-64

Titel	Preis
19 Boot Camp	C 19.90
Big Four Vol.2	C 9.90
Dark Castle	C 9.90
Defender of the Crown	C 14.90
I Alien	C 9.90
Incr.Shrink.Sphere	C 14.90
Lifeforce	C 9.90
Sixpack Vol. 2	C 19.90
Starglider	C 19.90
Tetris	C 9.90
Thundercats	C 9.90
Traxxon	C 9.90

U L T I M A 3

Wir haben das Super-Adventure zu einem Superpreis: C-64 Disk-version bei uns nur **19.90**

Die TOPSELLER zu SUPERPREISEN!!!

Jetzt kramen Sie doch 'mal in Ihrer ASM-Sammlung nach....

- z.B. Heft 1/89 Seite 84. Da finden Sie einen HIT-Stern beim Adventure FISH: und genau das haben wir für Ihren C-64 auf Disk **aber** für nur **14.90**
- z.B. Heft 3/88 Seite 86. Dort hat die ASM für das Adventure JINXTER den Hit-Stern vergeben. Ändert aber nichts daran, daß der Preis nur **14.90** ist.
- z.B. Heft 10/88 Seite 80. Mit der Wertung 9, 9, 9, 10, 9, beschreibt die ASM das Adventure CORRUPTION von Rainbird als "sehr empfehlenswert". Den Preis für die Original C-64-Version können Sie sicher schon raten? - Genau: schlappe **14.90**

Spielsammlungen für den 64-er

Sports World 88

Mit:Leader Bord, 10th Frame, Hardball, Tagteam Wrestling, 4th v.Incches, Water Polo Cass 35.90 Disk 45.90

Power Play Classics:

Mit California Games, Impossible Mission 2, Hawkeye, Solomon's Key, Street Sports Basketball Bei uns:Cass 35.90 Disk 45.90

Arcade Power

Road Blaster, Street Fighter, Side Arms, Bionic Commando, 1943
Bei uns:
Cass 35.90 Disk 45.90

Giants

Mit Outrun, 720 Degrees, California Games, Rolling Thunder, Gauntlet 2
Bei uns :
Cass 35.90 Disk 45.90

Leaderboard Collection

Mit Leaderboard, Leaderboard Tournament, Leaderboard Executive, World Class Leaderboard
Bei uns:
Cass 39.90 Disk 49.90

COMMODORE MUSIC MAKER

Music-Keyboard für den C-64 (sorry nur "alte" 64-er) mit Musik-Software auf Cassette; Synthi-Effecte einstellbar; Sequencer, Poly Play u.v.m. natürlich mit User-Guide & Songbook.........................bei uns jetzt nur DM19.90

COMMODORE SOUND-STUDIO

Diese Super-Software auf Cassette macht aus Ihrem 64-er einen programmierbaren Synthi oder ein 3 bzw. 6 Track Sound-Studio; natürlich mit On-Screen Controls, 60 fertigen Sounds und alles MIDI-kompatibel!!! und
das ganze für läppische DM14.90

C-64 Software Diskette

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Adress-Securer	14.90	H.A.T.E.	39.90	Scooby Doo	14.95
Airwolf	17.90	Heroes of the Lance	49.90	Scorpion	17.90
Arcade-Power	45.90	Hillsfar	59.90	Shadow Writer	15.90
Archon Collection	19.90	Hit Sensation	59.90	Shoot Out	14.95
Artic Fox	19.90	Hollywood Poker Pro	39.90	Silkworm	39.90
Batman The Movie	39.90	Hostages (dt.)	39.90	Skyfox 2	19.90
Battleship	17.90	Introdesigner	19.90	Special Action	49.90
Battletech	59.90	Kayden Garth	39.90	Speedball	49.90
Beam	39.90	Laurin	14.90	Sport's World 88	45.90
Big Four 2	19.90	LED Storm	49.90	Startrek	39.90
Blasteroids	39.90	Leonardo (dt.)	39.90	Star Wars Trilogy	49.90
BMX Simulator	12.90	Light Force	17.90	Stormlord	49.90
Borderzone	59.90	Lizenz zum Töten	39.90	Super Quintett	49.90
Cauldron 2	14.95	Maniax	14.95	Super Scramble Sim.	39.90
Combat Lynx	17.90	Mayday Squad	39.90	Superski	39.90
COP Shocker	29.90	MGOS Classic	29.90	Testdrive 2 The Duel	49.90
Course o.th. Azure Bonds	59.90	Mutants	39.90	Testdrive 2 Car Disk	29.90
Dark Fusion	39.90	Neuromancer	39.90	Testdrive 2 Calif.Chal.	29.90
Demo Maker Deluxe Erw.	15.90	Newzealand Story	39.90	The Deep	39.90
Demo Maker Deluxe	15.90	Nightdawn	39.90	The Muncher	49.90
Double Falcon	15.90	Oilimperium	39.90	The Story so Far 2	39.90
Dragon Spirit	39.90	Panzerstrike	59.90	The Story so Far 4	39.90
First Strike	39.90	Paperboy	14.95	Three Stooges	14.95
Footb.Man.2 Exp.Kit.dt	29.90	Phobia	39.90	Thundercats	14.95
Footballer of the Year	17.90	Professional Ass	29.90	Timescanner	39.90
Forgotten Worlds	39.90	Project Firestart	39.90	Tom und Jerry	49.90
Frank Bruno's Boxing	17.90	Real Ghostbusters	39.90	Trio-Hit-Pack	15.90
Games Graphic Designer	19.90	Red Heat	49.90	Troll	14.95
Garfield Winter's Tail	39.90	Rick Dangerous	39.90	Typhoon of Steel	69.90
Giants	45.90	Rimrunner	14.95	Ultima Trilogy	69.90
Golf Master	17.90	Ringside	39.90	Uninvited	39.90
Grand Monster Slam	39.90	Roadwar Europe	49.90	Vokabeltrainer Latein	59.90
Hard 'n Heavy	39.90	Rodeo Games	39.90	Wargame Constr. Set	39.90
		Romuzak	29.90	Xybots	39.90
		Running Man	39.90	Zamzara	17.90
		Saboteur	17.90		

SPECTRUM SOFTWARE

Titel	Preis
Two-Face Connector	119.90
Vidi-ZX Digitizer	149.90
3D-Games-Maker	9.90
3D Pool	29.90
ACE 2088	29.90
Arctic Fox	9.90
Bard's Tale 1	9.90
Buffalo Bill	19.90
Chuck Yeager's AFT	39.90
Crazy Cars 2	29.90
Cyron	9.90
Double Dragon	29.90
Dragon Ninja	25.90
Forgotten Worlds	25.90
H.A.T.E.	29.90
Heroes of the Lance	29.90
Maria's Christmas Box	9.90
Microprose Soccer	39.90
Newzealand Story	29.90
Rebel Star 2	9.90
Hunt for Red October	39.90
Roy of the Rovers	19.90
Silkworm	29.90
Stormlord	25.90
The Train	9.90
Tigerroad	25.90
Tolkien Trilogy	39.90
War in Middle Earth	29.90

AMIGA-SOFTWARE

Titel	Preis
African Raiders	59.90
Airball	59.90
A.P.B.	59.90
Archipelagos	79.90
Artic Fox	29.90
Balance of Power 1990	79.90
Batman The Movie	69.90
Battletech	79.90
Beach Volley	69.90
Bio Challenge	69.90
Bismarck	79.90
Black Magic	59.90
Breach	59.90
Bundesligamanager	59.90
Butcher Hill	59.90
Castle Warrior	79.90
Chariots of Wrath	59.90
Chinese Karate	59.90
Colossus Chess 10.0	79.90
Cosmic Pirate	79.90
Crazy Cars 2	69.90
Cybernoid 2	59.90
Demon's Winter	69.90
Die Suche n.d. Vogel.	69.90
Division	29.90
Dominator	59.90
Dragon Ninja	79.90
Dragon Spirit	59.90
Emerald Mines 2	39.90
Exolon	49.90
Falcon F16 Mission Disk	59.90
F.O.F.T.	89.90
Footb.Man.2 Exp.Kit.dt.	44.90
Football Director	59.90
Foundation Waste	29.90
Fugger	59.90
Galactic Conquerer	79.90
Garfield Winter's Tail	69.90
Gunship	79.90
Hawkeye	69.90
Iron Tracker	59.90
Joan of Arc	69.90
Kickoff	59.90
King Arthur	79.90
Kingdom of England	79.90
Kult	69.90
LED Storm	69.90
Legend of Djelen	59.90
Leonardo	59.90
Lizenz zum Töten	59.90
Lords o.th. Rising Sun	99.90
Manhunter NY	89.90
Maniax	29.90
Marble Madness	29.90
Mayday Squad	59.90
Millenium 2.2	79.90
Murder in Venice	79.90
Netherworld	49.90
Newzealand Story	79.90
Night Dawn	79.90
Oilimperium	59.90
Paperboy	59.90
Paranoia Komplex	79.90
Personal Nightmare	89.90
Phantom Fighter	19.90
Phobia	79.90
Populous	69.90
Populous Scenery Disk	39.90
Precious Metal nurA500	79.90
Premier Collection	79.90
Prof. Music Assistant	29.90
Red Heat	89.90
Rick Dangerous	69.90
Roll-Out	59.90
Running Man	79.90
Run The Gauntlet	79.90
RVF Honda	69.90
Shogun	79.90
Shoot'em Up Constr.Kit	89.90
Silkworm	59.90
SIM City	99.90
Skate of the Art	59.90
Skrull	59.90
Sonix	139.90
Sorcerer Lord	79.90
Sound System Mark 2	69.90
Space Harrier	59.90
Star Wars Trilogy	79.90
Steve Davis' Snooker	59.90
Super Quintett	69.90
Superscramble Sim.	69.90
Superski	59.90
Testdrive 2 The Duel	79.90
Testdrive 2 Car Disk	25.90
Testdrive 2 Cal. Chall.	25.90
The Champ	79.90
The Story so Far 3	59.90
Thunderbirds	79.90
Timescanner	79.90
Tim und Struppi	59.90
Tom und Jerry	79.90
Tracksuit Manager	49.90
Triple X	59.90
Ult. Sound Tracker 2.0	99.00
Vindex	59.90
Voyager	79.90
Wanderer 3D	59.90
War in Middle Earth	79.90
Wayne Gretzky Icehock.	69.90
Wicked	79.90
World Class Leaderboard	29.90
World Tour Golf	29.90
Xenon 2 Mega Blast	79.90
Xybots	59.90
Yuppie's Revenge	79.90
Zak Mac Kracken dt.	69.90
Zork Zero	69.90

Versuchen Sie 'mal sonstwo ATARI ST Software zu diesem Preis zu bekommen:

Titel	Preis
Bermuda Project	29.90
Bombuzal	29.90
Catch 23	29.90
Dark Castle	29.90
Déja Vu	29.90
Hacker 2	29.90
Incr. Shr. Sphere	29.90
Mind Shadow	29.90
Nigel Mansell's Gr.Prix	29.90
Spitfire 40	29.90
Strike Force Harrier	29.90
ST Wars	29.90
Sundog	29.90
Mindshadow	29.90

PC-Software zu Tiefpreisen

Titel	Genre	Preis
Mindshadow	(Adventure)	29.90
Portal	(Adventure)	29.90
Strike Force Harrier	(Simulator)	29.90
Tau Ceti	(Arcadegame)	29.90

Sie haben einen AMIGA? Dann sehen Sie sich mal hier um:

...........................29.90
Armaggedon Man...............29.90
Black Jack Academy...........29.90
Black Shadow.................29.90
Bombuzal.....................29.90
Craps Academy................29.90
Dark Castle..................29.90
Goldrunner...................29.90
Incr.Shr.Sphere..............29.90
Nigel Mansell's Grand Prix...29.90
Quantox......................29.90
Strike Force Harrier.........29.90
Tetra Quest..................

TOMAHAWK

DER Echtzeit-Hubschraubersimulator des AH-64A APACHE. 3-D-Grafik; - Tag- und Nachtflug; Zielerfassung; volle Instrumentierung; ausführliche deutsche Anleitung; läuft auf CGA, EGA und HERCULES!!!
TOMAHAWK jetzt bei uns nur............ 39.90

Public-Domain-Software

Wir haben über 5000!!! Disketten aus (fast) allen Gebieten und PD-Serien, die wir ab DM4.00 weitergeben (natürlich auch auf 3.5" ab DM5.00)! Inhaltsverzeichnisse und Kurzbeschreibungen auf:
- 10 Disketten 5.25" für PC's.....DM15.00
- 2 Disketten für AMIGA..........DM10.00
- 1 Diskette für ATARI ST.......DM 5.00

ATARI ST

Titel	Preis
Multiface ST (MODUL)	159.90
African Raiders	59.90
Archipelagos	69.90
Asgard	59.90
Balance of Power	49.90
Battletech	79.90
Bio Challenge	69.90
Butcher Hill	59.90
Castle Warrior	59.90
Chariots of Wrath	59.90
Cybernoid 2	59.90
Dark Side	79.90
Dominator	59.90
Dragon Ninja	59.90
Dragon Spirit	59.90
F16 Combat Pilot	69.90
Falcon F16 dt.	89.90
Falcon F16 Mission Disk	59.90
Footb.Man.2 Exp.Kit.dt.	44.90
Fugger	59.90
Galactic Conquerer	69.90
Garfield Winter's Tail	59.90
Genius	59.90
Hollywood Poker Pro	49.90
Jet	109.90
Joan of Arc	59.90
Kayden Garth	59.90
Krypton Egg	59.90
Kult	69.90
LED Storm	69.90
Legend of Djel	59.90
Lizenz zum Töten	59.90
Macadam Bumper	29.90
Maniax	29.90
Mayday Squad	59.90
Millenium 2.2	79.90
Murder in Venice	79.90
Music Construction	29.90
Newzealand Story	59.90
Night Dawn	59.90
Oil Imperium	59.90
Paperboy	59.90
Personal Nightmare	99.90
Phobia	59.90
Populous	69.90
Populous Scenery Disk	39.90
Precious Metal	79.90
Quest for TB	79.90
Red Heat	69.90
Rodeo Games	59.90
Roll-Out	59.90
Running Man	79.90
Run The Gauntlet	59.90
Silkworm	59.90
Skyfox 2	29.90
Sorcerer Lord	79.90
Space Quest 3	79.90
Star Wars Trilogy	79.90
Steve Davis' Snooker	59.90
STOS Games Creator	79.90
Super Quintett	69.90
Superski	59.90
Thunderbirds	79.90
Timescanner	59.90
Tim und Struppi	59.90
TNT	29.90
Tom und Jerry	59.90
Turbo GT	25.90
Typhoon Thompson	59.90
UMS Scenario 1	39.90
UMS Scenario 2	39.90
Volleyball Simulator	49.90
Voyager	69.90
Wanderer	49.90
Waterloo	79.90
Wicked	59.90
Xybots	59.90

PC-Software

Titel	Preis
688 Attack Sub +3.5"	79.90
Abram's Tank Battle S.	69.90
A.P.B. 3.5"	79.90
Archipelagos	99.90
Balance of Power 1990	59.90
Bard's Tale 2	59.90
Breach	69.90
Carrier Command	79.90
Crazy Cars 2	59.90
Emanuelle 3.5"	59.90
Flightsimulator 3 3.5	129.90
Grand Monster Slam	49.90
International Karate	79.90
Joan of Arc	49.90
Journey	79.90
King Arthur	69.90
King's Quest Tri. 3.5"	69.90
Kult	69.90
Legend of Djel 3.5"	59.90
Lizenz Zum Töten 3.5"	79.90
Lombard RAC Rallye 3.5"	69.90
Lösungen Black Cauldron	29.90
Lösungen Leis.S.Larry 2	29.90
Lösungen Police Quest 2	29.90
Lösungen Space Quest 1	29.90
M1 Tank Platoon	99.90
Manhunter S.F.	79.90
Mayday Squad	79.90
Menace	59.90
Microprose Soccer	59.90
Millenium 2.2	79.90
Motocross	79.90
Murder in Venice 3.5"	79.90
Nebulus	79.90
Oilimperium	69.90
Operation Neptun 3.5"	69.90
Paperboy 3.5"	69.90
PHM Pegasus	69.90
Pool of Radiance	69.90
Powerstruggle	69.90
Prophecy	79.90
Purple Saturnday 3.5"	69.90
Quest for TB	79.90
Silpheed	89.90
Sinbad	49.90
Skyfox 2 3.5"	39.90
Sorcerer Lord	39.90
Space Quest 3	79.90
Superski 3.5"	59.90
Takedown	79.90
Teenage Queen 3.5"	59.90
Testdrive 2 The Duel	89.90
Times of Lore	79.90
Volleyball Simulator	49.90
Wallstreet Wizard	69.90
Waterloo	79.90
Zany's Golf +3.5"	79.90

SOFORTBESTELLUNG PER TELEFON:
0911 / 288286

T.S. Datensysteme
Postfach
8500 Nürnberg 83
Tel. 0911/288286

Schneider CPC Cassette

Titel	Preis
Archon Collection	9.90
Dark Fusion	29.90
Dominator	29.90
Dungeon of Drax	29.90
Eml.Hughes Int.Soccer	29.90
Footb.Man.2 Exp.Kit dt.	29.90
Footballmanager 2 dt.	29.90
H.A.T.E	29.90
Lizenz zum Töten	29.90
Netherworld	29.90
Paranoia Komplex	29.90
Raffles	29.90
Real Ghost Busters	29.90
Red Heat	39.90
Silkworm	29.90
Special Action	39.90
Star Strike 2	9.90
Stormlord	35.90
Super Scramble Sim.	29.90
Superski	29.90
Supertrux	29.90
The Story so Far 2	39.90
Timescanner	29.90
Tracksuit Manager	29.90
Wanderer	29.90
Xybots	29.90

Schneider CPC Diskette

Titel	Preis
Archon Collection	19.90
Blasteroids	39.90
Chuck Yeager's AFT	39.90
Crazy Cars 2	39.90
Dark Fusion	39.90
Dominator	39.90
Dungeon of Drax	39.90
Eml.Hughes Int.Soccer	39.90
Footb.Man.2 Exp.Kit.dt	29.90
H.A.T.E.	39.90
Lizenz zum Töten	39.90
Netherworld	39.90
Paranoia Komplex	39.90
Purple Saturnday	39.90
Raffles	39.90
Rampage	19.90
Real Ghostbusters	39.90
Red Heat	49.90
Silkworm	39.90
Special Action	49.90
Stormlord	49.90
Super Scramble Sim.	39.90
Superski	39.90
Supertrux	39.90
The Music System	39.90
The Story so Far 2	39.90
Timescanner	39.90
Wanderer	39.90
War in Middle Earth	39.90

COUPON

Hiermit bestelle ich für meinen Computer ______________

per Nachnahme (+Kosten 5.90)   per Vorkasse mit Scheck (+Kosten 2.50)

____

____

____

____

____

____

Bitte Anschrift nicht vergessen!   ______________ (Unterschrift)

T.S. Datensysteme -- Postfach 837148 -- D-8500 Nürnberg 83

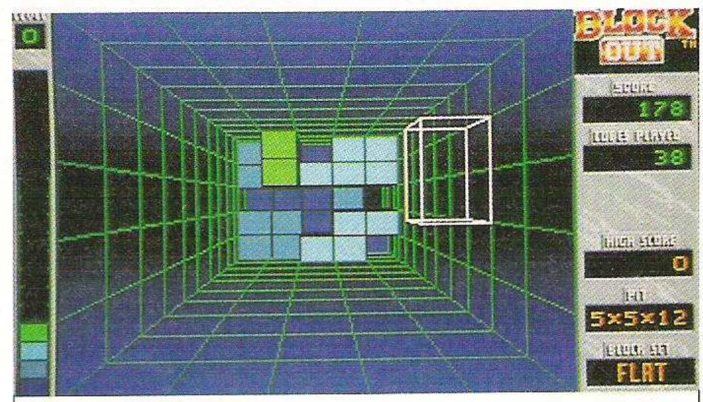
Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: Bei Vorkasse mit Scheck DM2.50, Nachnahme DM5.90 je Sendung

X-mas-Knüller

Programm: Block out, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** California Dreams, USA, **Muster von:** Hersteller: Gainstar, Camberley, England.

Ich liebte *Tetris*, ich brauchte *Tetris*, ich war verrückt nach *Tetris*. Nun nicht mehr, denn jetzt gibt es ein Programm, das die *Tetris*-Idee neu aufgreift, aber noch einen ganzen Schritt weiter geht: **BLOCK OUT** von der amerikanischen Company **CALIFORNIA DREAMS**. Das Prinzip ist dasselbe wie zuvor, neu ist die dreidimensionale Darstellung des Spielgeschehens. Damit hat CALIFORNIA DREAMS ein Game produziert, das man schon jetzt zu den Christmas-Highlights dieses Jahres rechnen darf und dem Ihr schon vorweg einen Platz auf Eurem Software-Wunschzettel reservieren solltet. Bleibt zu hoffen, daß das Programm noch rechtzeitig bis dahin seinen Weg nach Deutschland findet, denn ich habe mir mein Testmuster bei einem Aufenthalt in den Staaten direkt beim Hersteller besorgt. Und Ihr wißt:





Spielspaß in drei Dimensionen (Amiga)

Die Vertriebswege, insbesondere von den USA nach „Western Germany", sind oft gar wunderlich und vor allem ziemlich zähflüssig.
Wir wollen aber hoffen, daß wir alle bald in den BLOCK-OUT-Genuß kommen – wenn nicht, steht Ostern ja auch schon fast wieder vor der Tür. Die Idee ist, wie bei *Tetris*, Steine von verschiedener Form in Reihen einzupassen, so daß keine Lücken entstehen. Gelingt dies nicht, so füllt sich allmählich das Spielfeld, so daß weniger Zeit zum Reagieren bleibt und das Unterbringen der Steinchen immer schwieriger wird. Schaffte man es jedoch, alle Lücken zu füllen, so rutschten bei *Tetris* die Steine zeilenweise nach unten und verschwanden vom Monitor. Bei BLOCK OUT fallen die Steine nicht von oben nach unten, sondern sie schweben von vorn nach hinten. Mit der Maus, aber auch mit den Cursor-Tasten, kann man sie vertikal und horizontal bewegen.
Das Spielfeld ist ein Raum, der sich aufgrund der Perspektive nach hinten verengt. Ein Karomuster an der oberen und unteren wie auch an den Seitenwänden erleichtert dem Spieler die Orientierung und hilft dabei, die Steine in die hintere Stirnwand des Raumes einzupassen. Schafft man es, die Steine einzufügen und eine ebene Fläche zu erzeugen, so löst sie sich in Wohlgefallen auf; gelingt es nicht, so füllt sich der Raum allmählich, und es wird im wahrsten Sinn des Wortes „eng".
Die besondere Würze des Spiels liegt – natürlich – im 3D-Effekt. Die in Vektorgrafik dargestellten Steine können mittels der Tasten Q, W, und E sowie A, S, und D in jede denkbare Position gedreht werden. So erscheint es einfach, alle Lücken zu schließen. Jedoch haben die Steine die verschiedensten Formen, vom einfachen Würfel angefangen bis hin zu bizarren Quadern mit Vorsprüngen und Winkeln; ohne die Fähigkeit, abstrakt zu denken, wird man bei BLOCK OUT somit nicht vorankommen. Weiterhin kann man im Setup-Menü die Größe des Raumes variieren, die Form der Steine verändern und das Rotationstempo verändern. Beinahe überflüssig zu sagen, daß verschiedene Schwierigkeitsgrade angewählt werden können. Freuen wird es Euch dagegen, daß die Highscores abgespeichert werden.
Freunde von Strategiespielen mit einem guten Schuß Hektik und Dramatik werden bei BLOCK OUT voll auf ihre Kosten kommen. Die Programmierer haben sich zwar einer schon bekannten Idee bedient, jedoch haben sie es nicht bei einer Neuauflage belassen. Vielmehr haben sie ein ohnehin schon gutes Konzept noch verfeinert und nahezu perfekt in ein „neues altes" Spiel umgewandelt. An und für sich war ein 3D-*Tetris* schon beinahe überfällig, nun endlich haben wir es – dank CALIFORNIA DREAMS. Gratulation zu diesem Spiel ... und vielen Dank dafür! *bez*

»BLOCK OUT – ein Spiel, für das wir uns bei den Programmierern bedanken müssen!«

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	12
Preis/Leistung	11

Im halben Dutzend billiger

Programm: Heatwave, **System:** C-64, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Hewson.

Ein knackiges Bikini-Mädel auf dem Cover, dazu noch etwas Sonne, Strand und Wasser – eine herrliche Idylle! Oder nur fast: Gammelt da doch tatsächlich noch so'n Typ mit'nem Compi rum und würdigt das Mädel keines Blickes! Also echt, dem ist nicht mehr zu helfen... Vielleicht liegt's ja daran, daß **HEWSON** mit der **HEATWAVE** mal wieder einen absoluten Edel-Sampler zusammengestellt hat, auf dem sich sieben Topgames bef... – moment, moment, da ist ja noch so'n seltsamer Aufkleber: „IMPOSSABALL omitted". Wie denn, was denn, dat Spiel is' rausgeflogen??? Tja, da kann man wohl nichts machen, wenn der Hersteller die Games dieser Sammlung unbedingt auf **einer** Diskette unterbringen will! Aber weiter: HEWSON hat sechs Top-Games auf die Fünfeinviertelzoller gepackt, die's in sich haben. Hier die Titel im Schnelldurchlauf:
NEBULUS ist das absolute Hypermegagame mit dem originellsten Konzept der letzten zwei Jahre (neben *Tetris*). Ein kleiner Frosch muß über verschlungene Treppen, Fallen und Fahrstühle mehrere Türme emporlaufen. Die Drehroutine des 3D-Turmes ist sehenwert, das Spiel fesselnd für Stunden. **FIRELORD** ist einer der ältesten HEWSON-Titel überhaupt, aber ein abwechslungsreiches Labyrinth-Such-Sammel-Kampfspiel erster Güte. **ZYNAPS** ist ein geiles Ballerspiel aus der Feder des begnadeten **Dominic Robinson** mit horizontal scrollenden Levels und einem ausgeklügelten Waffen-Sammelsystem und ebenso ausgeklügelten Gegnern. **RANA RAMA** hält, was der Titel verspricht, denn das Scrolling ist butterweich, sofern vorhanden. Ein mäßiges Labyrinthspiel mit hektischem Spielablauf. **NETHERWORLD** ist das Ballerspiel mit den schönsten Totenköpfen aller Zeiten und kniffligem Spielablauf. Acht-Wege-Scrolling, verwirrende Teleports und Gegner ohne Ender machen diverse Sammelein schwierig – ein überdurchschnittliches Game. Letzter in dieser Elefantenrunde ist **Andrew Braybrooks** Klassiker **ALLEYKAT**, ein vertikal scrollendes Shoot em up, das damals Maßstäbe setzte und noch heute zu den abwechslungsreicheren Vertretern seiner Gattung zu zählen ist.

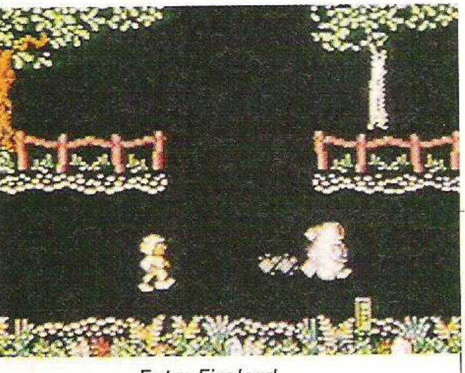


Foto: Firelord

HEATWAVE ist sein Geld allemal wert, bekommt Ihr doch zwei Tophits (NEBULUS und ZYNAPS), drei gute Spiele und nur ein mäßiges Programm (RANA RAMA) fürs Geld. Daher unser Rat: Zugreifen!

Michael Suck

Grafiken	7 – 10
Sounds	8 – 10
Spielabläufe	6 – 11
Motivation	6 – 10
Preis/Leistung	10



Briefe an die Redaktion

„Kurzkommentar“

Da ASM ja anscheinend Zunder für den einen oder anderen Streit zu sein scheint, will ich auch mal meinen Senf dazugeben. a) Titelbild: So lassen! Is'echt 100% in Ordnung! b) Feedback „Briefauslosung“: Dafür habt Ihr'ne eigene Redaktion! Oder nich? c) Spacerat-Comics: Sind okay, aber es geht auch kleiner! d) „Naziware“: Laßt die Typen sich doch die Finger wundschreiben! Als vernünftiger Mensch ist man an solchen Games gar nicht interessiert! e) Raubkopieren: Wer sich wegen seines „Compis“ sozusagen kriminell macht, ist selbst schuld bzw. muß selbst zahlen. So, das war mein Kurz-Kommentar zum Tage! Euer

Luc Samama, M'Gladbach

Was soll das !?! 1. Was muß ich da auf dem Cover von ASM 11/89 sehen. Auf dem vorderen Rennwagen ist doch tatsächlich der „Name“(?) Kleimann zu lesen. 2. So einen Brief von Gliedi Sackleder sollte man bestenfalls dem Müll überlassen. Manfred ist nämlich keine Aubergine, sondern eher eine Birne...

Gesell

(Anm. d. Red.: Wenn Manfred Birne sein sollte, könnte das u.U. zu Verwechslungen führen, oder nicht? Wir warten auf weitere Vorschläge. Vielleicht können wir dann bald eine neue Sonderausgabe herausgeben: Die Mitglieder der ASM-Redaktion und ihre Entsprechungen in der mitteleuropäischen Pflanzenwelt...)

„Wahl der Werbung“

Ich lese regelmäßig mit Vergnügen Ihre Zeitschrift. Doch im Heft 11/89 ärgerte ich mich über die Wahl der Werbung. Einer Anzeige für das Spiel Xenophobe folgte ein Test dieses Spieles, bei dem dieses Spiel als „äußerst mittelmäßig“ dargestellt wird. Die Werbung, einige Seiten vorher, stellt das Spiel mit „aufregende Arkade Action“ dar. Darin besteht ein Widerspruch zu Ihrem Test, den ich kurz anführen will.
Werbung: „Aufregende Arcade Action“
„Superbe Sound-Effekte“
Test der ASM: „äußerst mittelmäßig und wahrscheinlich schon nach kurzer Zeit langweilig.“
„nerviger Sound beim ST“

Hier liegt doch ganz klar ein Widerspruch vor, der einen interessierten Leser sehr verwirren kann. Auch kann es nicht im Sinne der Werbung sein, wenn sie gleich wieder widerlegt wird. Man sollte diese Werbung, wenn überhaupt, mindestens in ein anderes Heft legen. Auch einen Widerspruch findet man beim Spiel „Altered Beast“, das bei Ihrem Test mit „...so richtig Spaß macht Altered Beast auf keinem Rechner“ bewertet wird und man ebenfalls in diesem Heft Werbung für dieses Spiel findet. Dieser Gegensatz ist wirklich zu vermeiden, auch wenn eine Zeitschrift durch Werbung finanziert werden muß.

Markus Seitz, Mittenwald

(Anm. d. Red.: Daß es zwischen Werbung und ASM-Test von Fall zu Fall Unterschiede gibt, ist ja eigentlich klar. Eine Firma, die in der ASM wirbt, wird wohl kaum schreiben, daß ein Programm nur mittelmäßig ist. Wir können natürlich beim Test der Software zu ganz anderen Aussagen kommen, als die Werbung vermittelt (ansonsten könnten wir uns das Testen der beworbenen Software ja sparen...). Noch dazu kommt, daß Werbung und Redaktion streng getrennt sind. Nicht die ASM-Redaktion entscheidet, welche Werbung in welches Heft kommt, sondern die Firmen, die die Anzeigen bezahlen.)

„Mailbox“

Kürzlich entdeckte ich im Impressum, daß Ihr auch eine Mailbox besitzt. Bevor ich sämtliche Telefoneinheiten „vertelefoniere“ hätte ich doch gern gewußt, ob die Box überhaupt öffentlich ist. Wenn ja, mit wieviel Baud läuft sie, und wann ist sie online?..

Tali

(Anm. d. Red.: Klar ist unsere Mailbox öffentlich und online - ununterbrochen! Hier die Details: 300 Baud, 8 Bit, keine Parität, 1 Stopbit).



Liebe Leser,
Feedback: Reichlich, lang, ausführlich, heiß, unendlich, unmöglich, astrein, informativ, bescheuert, bedenklich, erquicklich, gemein, grausam, schwarzweiß, beliebt, ehrlich, zensurlos, schamlos, engagiert, unerreicht, zum Kotzen . . . aber wie Ihr wollt!

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

„ASM-Zeugnis“

...mein ASM-Zeugnis (tatam): Spacerat 2; Hitparade 2; Reportage 3; Feedback 1; Spotlight 3; Blickpunkt 1; Hits-Chartmix 2; Live aus... 2-3; Neues von... 1-3; ASM-Sport-Kaleidoskop 1; Konsolen 1; Konverter 2; Denk- und Strategiespiele 2; Adventure Corner 1; Secret Service (was hat das mit dem engl. Geheimdienst zu tun?) 1; Flop 2; News und Spielhallen-News 2-3 (weil zu unübersichtlich); Kleinanzeigen 4; Oldie 2; Gewinner aus-...ach, das spar' ich mir. Na, zufrieden mit dem Zeugnis? Aber, damit nicht genug: Ich habe keine Mühe gescheut und den Gesamtwert ausgerechnet (jetzt kommt das Genie). Er, der Gesamtwert nämlich, lautet: 2.

Sven W., Uelzen

(Anm. d. Red.: Was der englische Geheimdienst mit unserem Secret Service zu tun hat? Nun, beide haben z.B. zufällig den gleichen Namen...)

„Feedback“

Ich habe Euch bereits 2 Briefe (mit diesem der 3., sieh an, sieh an) geschrieben, die leider nicht veröffentlicht wurden! (Gemein!) Beide Briefe endeten nicht mit dem so bekannten Satz:...und ich hoffe nun, daß dieser Brief veröffentlicht wird. (so, so!) Kommen eigentlich nur Briefe ins Feedback, wenn man hundertmal drum bittet, oder geht das auch ohne?...

Freddy

(Anm. d. Red.: Es geht auch ohne. Aber „mit“ ist's vielleicht besser...)

„Zur ASM“

...Ich möchte mich vielmehr zur ASM äußern. 1. Secret Service: Sehr gut! 2. Microwelle: Gute Idee, nur meiner Meinung nach zu kurz. Sie sollte auf mehrere Programme ausgedehnt werden (geg. auf zwei oder drei Seiten). 3. Feedback: Interessant. Hierzu aber eine kleine Kritik: Warum veröffentlicht Ihr Anti-ASM-Briefe, die keine Argumente enthalten? (z.B. der Brief von Delta Dart). 4. Postspiele: Als Spieler von drei Postspielen interessiert mich diese neue Kategorie natürlich. Hierzu noch ein Verbesserungsvorschlag: Wie wäre es mit einem Bewertunskästchen am Ende des Tests? Es könnte die Kriterien Spielspaß, Service (Fragen, Zeitung etc.) und Preis/Leistung enthalten. 5. Spacerat: Nahm ich anfangs skeptisch auf. Ich habe aber

inzwischen erkannt, daß Donald Bug da nicht herankommt. 6. Brief von P Exner: Die Idee von Second-Hand-Software-Läden gefällt mir. Im privaten Bereich wird ähnliches ja schon (mit Erfolg?) praktiziert. Noch eine Anmerkung zum Schluß: Vergeßt bitte das nächste Erscheinungsdatum am Ende des Heftes nicht.

Ingo Schütt, Hamburg

(Anm. d. Red.: Huch! Erscheinungsdatum! Stimmt, hoffentlich vergessen wir's nicht wieder...Was das Feedback angeht, so sind die veröffentlichten Briefe Pi mal Daumen repräsentativ für alle Leserbriefe, die bei uns eingehen. Und da sind halt auch solche Briefe ddabei, wie der von Delta Dart.)

„Zur Sache"

Erstmal ... Lob ... hochgeschätzte ...-geile...seit 2 Jahren...super...(das übliche Lob). Also ich (Dimitri/ treuer Leser) habe Euer echt gutes Abo. Nun meine Frage: Da war doch nicht etwa eine Preiserhöhung, hää? Wie wirkt (würgt) sich dieses auf das Abo aus? Ich verlängere mein Abo und wüßte gerne, wieviel teurer es nächstes Jahr wird (wenn überhaupt). Solltet Ihr nicht mal neue Abo-Karten drucken? Es wäre echt süper, wenn Ihr den Brief veröffentlichen würdet, weil: Das Thema Abo interessiert vielleicht noch mehr Leute als nur mich (oder dch nicht?). Ich habe eine Menge Freunde, die auch das Abo haben und gerne wissen wollen, was Sache ist!

Dimitri, Hofgeismar

(Anm. d. Red.: Natürlich wird der Abo-Preis angehoben! Wir wären ja schön blöd ... Der Preis steigt von 59,90 DM jährlich auf 67,50 DM. Alles klar?)

„Nostalgisch"

...Ich habe zwar schon den Fragebogen ausgefüllt, aber trotzdem will ich noch was zur ASM im allgemeinen sagen. Meine erste ASM ist die Ausgabe 4//87. Damals war sie nur knapp 100 Seiten stark, heute ist sie 164 Seiten dick. Wirklich keine schlechte Leistung. Es hat sich aber noch mehr verändert. Schon wenn man die Inhaltsverzeichnisse vergleicht, (ich beziehe mich jetzt auf die Ausgaben 4/87 und 11/89), fällt einiges auf. Wo früher ein herrlich chaotisches Durcheinander von verschiedengroßen Screenshots, Seitenangaben, Impressum und Hinweisen auf Wettbewerbe in unterschiedlicher Schriftart und -größe herrschte, findet man heute zwei zueinander beinahe symmetrisch aufgebaute Seiten, auf denen mit fast peinlicher Ordnung der Inhalt dieser ASM detailliert aufgelistet wird. Und in der Mitte ein einziger, riesengroßer Screenshot. Ich trauere diesem wunderschönen Chaos „aus früheren (besseren?) Zeiten" nach; wurde doch der Tag, an dem die neue ASM erschien, immer zu einem Tag der aufregenden Suche und Stöberei in diesem Urwald aus Berichten, Werbung, Anzeigen, Leserbriefen usw. Es bestand immer eine gewisse Spannung; die Frage, „Was kommt auf der nächsten Seite?", hing immer im Raum.

Auch die Gestaltung der einzelnen Seiten und Berichte hat sich stark verändert. Zum Vergleich die Seiten 12/13 in der ASM 4/87 und die Seite 36 in der ASM 11/89. In der alten Ausgabe waren noch nicht alle Tests gleichlang und brav in Reih und Glied geordnet. Jeder kleinste Platz wurde genutzt, ein Bericht wurde als schmale Spalte zwischen zwei andere geschoben, und zwischen den ganzen Tests wurden bis zu sieben Screenshots, ebenfalls in verschiedenen Größen, platziert – kurz gesagt, es herrschte das schon anfangs erwähnte, herrlich chaotische Durcheinander.

Und heute? Die Seiten sehen aus wie mit Lineal und Zirkel vermessen und – wie schon das Inhaltsverzeichnis – symmetrisch angelegt. Die Screenshots, wenn es denn überhaupt mehrere sind, sind ordentlich untereinander positioniert, der Bericht insgesamt haargenau in zwei gleiche Teile geteilt, rechts Text, links Shots.

Außerdem sind aus den ehemalig kurzen und prägnanten Tests laaange Artikel geworden, die sich nicht selten über eine, zwei, manchmal sogar noch mehr Seiten erstrecken.

Um die Titelblätter ist ja in letzter Zeit eine Diskussion im Gange. Ich bin auch der Meinung, daß sie als Zeichnung betrachtet sicherlich erste Sahne sind. Aber, Ihr solltet sie lieber als Poster veröffentlichen, denn meistens haben sie mit dem Inhalt der ASM überhaupt nichts zu tun. Dagegen das Titelbild der 4/87er... Mein Freund Bernie hat noch andere (alte) Ausgaben, auf denen teilweise Screenshots zu sehen sind. Das wäre doch mal wieder was fürs Titelbild, findet Ihr nicht?

Noch was Positives zur Ordnung in der ASM. Es gibt noch eine einzige Rubrik, in der noch annähernd die ursprünglichen chaotischen Zustände herrschen: Der Secret Service. Hier kann man noch richtig „wühlen" und suchen. Und auch der in anderen Rubriken teilweise schon etwas verlorengegangene Blödsinn ist hier noch erhalten (Ulis O-Saft, sein Ding-Dong oder die 32 Codewörter zu Nectaris, die nicht auf Seite 122 stehen, weil kein Platz ist).

Ich glaube, ich habe jetzt alles geschrieben. Dieser Brief soll die ASM in keiner Weise negativ bewerten; sie ist immer noch meine Lieblingszeitschrift. Ich wollte nur zeigen, wie sich eine Zeitschrift im Laufe der Zeit verändert. Und ich möchte Euch (und die Leser, falls Ihr etwas aus diesem Brief ins Feedback bringt), mal zum Nachdenken bringen; zum „Schwelgen in nostalgischen Erinnerungen" sozusagen.

Ich hoffe übrigend, mit diesem Brief bewiesen zu haben, daß es auch möglich ist, andere Briefe als solche nach dem „Bastelset", S.22, 11/89 zu schreiben...

Thomas Schäfer, Rendsburg

(Anm. d. Red.: Hach...(seufz!) nach diesem Brief haben wir alle erstmal ein bißchen geschwelgt, in den Erinnerungen. Nicht nur, daß die ASM im Lauf der Zeit immer ordentlicher geworden ist – alles verändert sich: Die Redakteure werden immer älter, die Chefredakteure immer glatzköpfiger...)

„Spaßvögel"

Ich würde mich freuen, wenn Ihr meinen Brief abdrucken würdet, denn es geht um ein Thema, das schon manchem Kopfzerbrechen bereitet hat. Es geht um „Spaßvögel", die mit nicht vorhandenen Adressen und Telefonnummern unter Angeboten Leute dazu bringen, Geld und Zeit zu opfern, um festzustellen, daß sie geleimt wurden. Aber, es gibt noch Schlimmeres. Wenn z.B. Adressen und Telefonnummern von Leuten benutzt werden, die nichts zu verkaufen haben. Ich finde, daß diejenigen das Letzte sind, was Computeruser und Normalbürger brauchen. Für mich persönlich gilt: Sollte ich so jemanden erwischen, kann er mit einer Anzeige und einer Gerichtsverhandlung rechnen.

Michael Schenk

(Anm. d. Red.: Wir finden es mehr als unfair, wenn jemand Kleinanzeigen unter nichtvorhandenem oder „ausgeborgtem" Namen aufgibt. Leider kann unsere Kleinanzeigenabteilung bei der Flut der Aufträge die einzelnen Kleinanzeigen nicht überprüfen.)

„Irgendwie beschränkt"

...meine Meinung zu Eurer Zeitung: Sie hat sich, seit ich sie kenne, sehr verändert, und zwar zu ihrem Nachteil. Früher schrieben ihre Redakteure sehr viel freier. Heute klingen ihre Texte irgendwie beschränkt! Dies zum Schreibstil. Nun mal zu dieser ewig andauernden Diskusson über die Raubkopiererei: Jeder User muß doch selbst wissen, ob er sich mit dem Raubkopieren strafbar macht. Laßt die Briefe zu diesem Thema doch endlich aus dem Feedback weg. Sie sollten lieber auf Probleme der einzelnen User eingehen. Ich persönlich bin sehr dafür! Außer diesen zwei Punkten gibt es eigentlich nichts zu ändern. Hoffentlich bring Ihr weiterhin solche ausführlichen Messeberichte...

Navy

(Anm. d. Red.: Also, beschränkt sind wir eigentlich nicht, (vielleicht ein bißchen betriebsblind...), und unseren Stil haben wir auch nicht geändert.)

„Höhepunkt"

...Ihr seid immer noch das beste Spielemagazin, ich bekam aber den Eindruck, daß Ihr Anfang dieses Jahres 1989 die Zügel habt ein wenig schleifen lassen. Dies hat sich ja schon wieder gelegt. Zweifelloser Höhepunkt war das neue Sonderheft Nr. 6; das erste, das wirklich sein Geld wert ist (zumindest meine, ehrliche Meinung). Das nächste betrifft die Rubriken „Beifall + Pfiffe" und die Top 10's. Gibt es diese Rubriken noch, JA oder NEIN? Ihr behauptet zwar dauernd, daß diese wie auch andere mal aktuellen Berichten weichen müssen, doch sie erscheinen ja überhaupt nicht mehr! Zumindest wegen den Hitparaden bzw. Ewigenliste könnt Ihr ja mal 'ne Info rüberwachsen lassen...

Wer ist eigentlich so blöd und schneidet für die CD-Player-Competition sein Heft kaputt? Soll das „Schnippelchen" bewirken, daß garantiert jeder Leser seine eigene ASM kauft? (Ich grüße alle Nauheimer Bahnhofsblätterer!) Ihr habt wohl noch nicht kapert, daß eine ASM wenigstens ein paar Jahre halten soll und nicht wie die Bildzeitung (oder war's umgekehrt?) zwei Tage später im Müll bzw. Altpapier landet. Wie wär's mit einer mehrteiligen Schnipplsuche quer durchs Heft (mit Lösungswort und so'n Schunds)?

Genug der Kritik, ich bin vollen Lobes über die Firma Hewson. Die Rack-it!-Reihe ist die beste Low-Budget-Soft, die es überhaupt gibt. Nicht zu halten waren ich und ein paar andere, als wir Zamzara in die Finger bekamen. 10 Mark, die haben sich wohl im Preis vergriffen??? 30 DM hätte ich anstandslos dafür hingeblättert, das Game ist doch spitze! Aber das irrste ist ja wohl Stormlord, das Euerer Bewertung vollauf gerecht wird. Das einfache und doch tolle Gameplay, der überragende Sound...erste Sahne! Als letztes noch eine Frage.: Ich bin auf der Suche nach Musik der Gruppe Touchstone, die ja bekanntlich aus Martin Galway und den Sensible-Soft-Leuten besteht. Rob Hubbard hat angeblich auch eine Band. Gibt es Platten von den Leuten? Ach ja, wann erscheint der erste Spacerat-Band?

Thorsten Fritzel, Bad Nauheim

(Anm. d. Red.: Fragen, die mit „wann erscheint" beginnen, können grundsätzlich erst eine Woche vor Erscheinungstermin beantwortet werden. Also, bitte nicht fragen, wir sagen bescheid, sobald wir's definitiv wissen. Gibt es Platten von den Leuten? – Wissen wir auch nicht so genau. Falls es irgendeiner wissen sollte. bitte schreiben! Die Rubrik „Beifall + Pfiffe" ist mangels Masse gestorben. Diese Themen verwurschten wir jetzt auch im Feedback. Da paßt das auch hin. Ewigenliste: Was damit passiert ist noch nicht entschieden. Es mosern erstaunlich wenig Leute über das Fehlen der Ewigenliste, was uns zeigt, daß das Interesse daran ja nicht gerade überwältigend zu sein scheint, oder doch? Wenn das Schnippelchen den Effekt hätte, daß jeder seine eigene ASM kaufte, dann wär'die nächste Gehaltserhöhung für uns ja kein Problem... Dabei ist die Sache mit der Schnippeljagd so einfach! Wer nicht schnippelt, kriegt keinen CD-Player. Wer schnipselt, kriegt auch nicht zwangsläufig einen CD-Player (sondern eben nur der, der ihn auch gewinnt). Man könnte natürlich auch auf die Idee kommen, das Schnipselchen zu kopieren...)

„Aus der Seele gesprochen"

Stellungnahme zum Brief „Nichts zu tun mit Politik" Ausgabe 10/89 von USC: Ich kann Dir nur Recht geben. Dein Brief spricht mir aus der Seele, was ich selber zu diesem Thema denke. Wer sich als Jugendlicher nicht ein wenig mit der Poltik Deutsclands beschäftigt, sollte es schleunigst tun. Bei den Kommunalwahlen in Nordrhein-Westfalen am 1. Oktober hat sich der Rechtsschwung der Europawahl bestätigt, wenn nicht gar verstärkt. Damit hängen (leider Gottes auch) die extrem rechtsradikalen Gruppen zu-



sammen. Deren Werbung, auch Computersoftware, sollte man ungelesen bzw. ungespielt auf den Schrott werfen!
Ein Satz zu dem Brief „Blick in die Zukunft“ von Lars Walther. Dein Artikel ist sehr interessant und aufschlußreich. Ich bin zwar einer der Jugendlichen, die Du ansprichst, aber dennoch bin ich zum größten Teil mit Deinem Brief einer Meinung. So, und um das typische Bla Bla komme ich auch nicht herum. Euer Magazin ist schlicht und einfach MEGA (anmerkung später)! Das Feedback lese ich jedemal sehr aufmerksam, und die Spieletests geben fast immer einen guten Überblick über das getestet Spiel. Die Kommentare zu den einzelnen Leserbriefen sind übrigens ausgesprochen originell. Siehe Brief von Delta Dart (ich hätte „Mist“ in „Mega“ umgewandelt!).

The Last Ninja

„Bitterböse“

Zieht Euch warm an, liebe ASM-Redakteure und Redakteurinnen, denn jetzt hagelt's bitterböse Kritik. Zum Ersten möchte ich mich über die Sonderausgabe Nr. 6 beschweren. Statt Eure Zeit mit so einem XXXXX zu vergeuden, sollte Ihr die ASM lieber monatlich im Sommer erscheinen lassen. Ferner würde mich stark interessieren, warum Michael Suck sich des öfteren negativ über muskulöse Menschen äußert. Zitat „...der muskelentgripste Held“, aus dem Savage-Test ASM 8+9/89. Solche „Klopfer“ läßt er leider öfter ab (ich bin kein Muskelprotz, kenne aber einige solche, die durchaus eine Menge Grips in der Birne haben).
Nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens. In letzter Zeit mußte ich (sowie einige andere ASM-Leser) feststellen, daß Euer Urteilsvermögen, was Spieletest angeht, immer häufiger zu wünschen übrig läßt. Sehr oft bewertet Ihr Games, die total mies sind, viel zu gut. Da wären z.B. Powerdrome (was für eine Steuerung), Vampires Empire (unspielbar, hat aber durchaus eine Daseinsberechtigung als Grafikdemo), Crazy Cars II („was tun“, sprach Zeus), Action Service (auf der Suche nach dem Spielspaß), Football Manager II (Aaaargh), Kick Off ST (Toreschießen per Zufallsgenerator). Dies sind alles Spiele, die einen Hitstern einheimsen konnten und deshalb von mir gekauft wurden. Andererseits wurden viele, sehr gute Games unterbewertet, z.B: Microprose Soccer ST. Der Hammer aber war der Xenon II Test in der Ausgabe 10/89. Dieses Superspiel bekommt in der Grafiknote nur eine 10. Was soll aus dem Atari ST denn grafikmäßig noch mehr rausgeholt werden??? Andererseits bekommt Blood Money ST die gleiche Grafiknote, wofür? Und warum ist die Note für den Spielablauf bei Xenon II geringer als bei Blood Money? Xenon II ist das Ballerspiel überhaupt für den Atari ST. Was ich an Grafik bisher (bislang leider nur bis Level 3) zu sehen bekam, ist der absolute Wahnsinn und noch nie auf einem ST dagewesen. Scrolling, Animation und Farbenvielfalt hat es doch in dieser Form auf dem ST noch nicht gegeben. Aber, Ihr scheint das nicht zu bemerken. Ich habe mir Blood Money und Xenon II gekauft und kann nur sagen, daß Xenon II um Klassen besser ist. Bitte gebt Euch mehr Mühe in Zukunft, sonst sehe ich für die ASM als das Blatt, das in der Szene den Ton angibt, schwarz...

Methusalem

(Anm. d. Red.: Dein Brief ist mal wieder ein Beweis dafür, daß man es bei Bewertungen eben nie allen recht machen kann. Einige Leser schreiben im Gegensatz zu Dir, daß sie mit unseren Bewertungen zufrieden sind und ihre Meinung über einzelne Spiele bestätigt sehen. Wir geben uns mit der Bewertung der Spiele natürlich Mühe, es liegt aber in der Natur der Sache, daß ein und dasselbe Spiel von vielen verschiedenen Leuten auch völlig unterschiedlich bewertet wird. Bestes Beispiel: Fugger. Dieses Spiel war in unserer Jahresumfrage sowohl unter den besten als auch unter den schlechtesten Strategie-Programmen zu finden, d.h., daß es eine Menge Leute gab, die dieses Programm sehr gut fanden, aber auch viele, die es total mies bewerten.)

„Maßlos überteuert“

Der Grund für mein Schreiben ist der, daß ich mich schon seit langem über die maßlos überteuerten Games aufrege. Ich halte Originalprogramme, egal ob 8- oder 16-Bit, für maßlos überteuert. Die Entschuldigung der Softwarefirmen, daß die Produktionskosten so hoch seien, halte ich für nicht ausreichend. Angenommen, ein Spiel für den Amiga kostet 69 DM. Für diesen Preis kaufen 10 Leute das Spiel. Das macht 690 DM. Dasselbe Spiel für 19 DM (oder 29 DM) würde garantiert von 100 Leuten gekauft. Das macht 1900 DM. Das Beispiel auf alle User umgesetzt würde für die Software-Hersteller sicherlich einen größeren Gewinn einbringen als zur Zeit. In diesem Zusammenhang habe ich eine kleine Umfrage in meinem Bekanntenkreis gestartet. Das Ergebnis war eindeutig. Keiner würde sich ein Original für 69 DM kaufen. Die Raubkopie ohne Anleitung ist eben billiger. Für 19 DM (oder 29 DM) würden aber die meisten Befragten das Original der Raubkopie vorziehen. Außerdem kann man einen Fehlgriff leichter verschmerzen. Aber auch das muß nicht sein. Ich finde, der Käufer muß die Möglichkeit haben zu prüfen, was er kauft. Es widerspricht jeder Vernunft, etwas zu kaufen, ohne zu wissen, was man eigentlich kauft. Da dies leider nicht möglich ist, gehe ich davon aus, daß die Software-Hersteller fürchten, daß ihre Produkte nicht mehr verkauft werden, wenn sie vorher überprüft werden. Bei den meisten Games ist das wohl auch der Fall. Wer aber wirklich gute Software auf den Markt bringt, braucht bei einer Überprüfung nichts zu befürchten. Es kann nur von Vorteil sein. Rein technisch ist das gut machbar, da in fast jeder Softwareabteilung auch Computer stehen...

Gottie

Ein Tag im Leben eines ewigen ASM-kritisierenden- nie ins Feedback kommenden- armen Schülers:

Am ersten des Monats rennt er zum Kiosk und ärgert sich bis zur Weissglut, weil die neue ASM noch nicht ausgestellt ist.

Noch ein Tag eines von Entzugserscheinungen gezeichneten 400-Meter-Läufers (Kiosk retour):

Mit hängender Zunge schnauzt er die Kioskfrau an, ob die ASM endlich geliefert wurde. Tatsächlich, sie ist da! Und was tut darauf unser Hauptdarsteller? Er flucht darüber, dass jetzt jedermann wieder den überblick über die Softwareszene hat, nur er nicht, weil der Abo-service noch später liefert! Dabei hat er das Abo extra gekauft, um es mindestens am gleichen Tag zu kriegen, wie die Verkaufsstellen, zweitens damit niemand sieht, dass er sein immerwährendes Interesse für die allerneuste Soft aus dem Heft mit dem ätzenden Cover bezieht, das sich nach jeder Ausgabe erlaubt, den ach so armen Schülern in Form einer Preiserhöhung, den letzten Groschen aus der Tasche zu ziehen.

Tags darauf: Das Abo ist da! (der Briefträger wusste nicht, wie ihm geschah, als er von diesem heftigen Windstoss erfasst wurde!)
Der Computer-Freak wandert über die Bewertungskästchen, mit Ausnahme des Postens für das Preis-Leistungs-Verhältnis (er benützt eh nur Raubkopien). Er sucht also die Spieletests nach Mega-Hits ab, die es wert sind, von ihm gekauft zu werden (kostet heute etwa 1 DM für die Leerdiskette!). Dabei fällt ihm auf, dass die Ausgabe nur aus Vorwort (wie sieht der Manfred diesmal aus?), Impressum und Inserateteil (Felix Muster, Postlagernd, 0%ige Antwort) besteht.
Hier und dort wird ein bisschen Platz verschwendet mit einem Donald Bug-Comic oder Konvertierungen für Sega und Nintendo.

Jetzt könnt ihr zeigen, dass auch Briefe, die nicht mit dem "Leserbrief-Bastel-Set" geschrieben wurden eine Chance haben, abgedruckt zu werden. Danach überlegen es sich die Kritiker der obigen immer wieder durchgekauten Themen vielleicht zweimal, bevor sie den nächsten Brief abschicken (Scherz beiseite, ihr arbeitet ja eh mit Zufallsgenerator!!!).

Ein heftiger Kritiker der Feedback-kritiker

„Diskussionen"

So, jetzt muß ich auch mal meinen Senf zu den vielen Diskussionen geben. Zuerst mal zu Eurem Cover: Ich finde, das gehört genauso zur ASM wie der Rest! Gut, wenn das Cover einigen Lesern nicht gefällt, dann sollen sie ruhig meckern, aber dann bitte auch den Grund oder Verbesserungsvorschläge mitschicken, denn meckern kann ja schließlich jeder, gelle? (Siehe z.B. Delta Dart aus ASM 10/89, Seite 22, den ich am liebsten schon zig-mal in der Luft zerissen hätte.)
Euere Idee mit der Postspielecke find ich super! Die meisten User wissen ja gar nicht, daß es sowas überhaupt gibt, geschweige denn, was das ist, und wieviel Spaß sowas machen kann! Nur schade, daß es bloß eine Seite ist. Dafür könnte man ja zum Beispiel noch das Secret-Service-Cover nehmen, das an seinem jetzigen Platz ja überhaupt keinen Sinn gibt. Man müßte den Kruscht halt rausnehmen können...
Nun mal zur BPS: Also, wer solche Spiele wie Battle Chess indiziert, der traut sich wahrscheinlich nicht mehr ohne Bodyguard auf's Klo, weil ja in der Schüssel ein Monster sitzen könnte; für den sind Sesamstraße und Sandmännchen Science-Fiction- bzw. Horrofilme; und wehe, sie sind nicht um 7 Uhr im Bett, dann gibt's was von Mami auf den Deckel, aber was will man gegen die Leute schon machen?
Noch kurz was zu Patrick Exner's Vorschlag zum Thema Raubkopien: Patrick, ich beneide Dich um so einen Laden und hoffe, daß sich viele andere Läden auch auf Gebraucht-Software umstellen.

Sammy Dennis Jr.

„Nötig?"

Betr. Leserbrief von Robert Schneider, Ausgabe 10/89. „Ich habe ASM meinem Deutschlehrer vorgelegt...„, und seitdem benutzt er sie als Katzenklo. Habt Ihr so und anders geartete Beweihräucherungen etwa nötig? Wenn es da ein angeknackstes Ego aufzurichten gibt, so stellt Euch lieber morgens vor den Spiegel und klopft Euch alle gegenseitig auf die Schulter. Eure Zeitung wird gekauft, solange sie ihr Geld wert ist. Wirklich, an solchen Episteln ein wenig zu schnippseln erhöht die Konzentration der relevanten Aussagen beachtlich. Das fördert den Gesamteindruck...P.S.: Dieser Deutschlehrer – wie hat ihm „Berlin Alexanderplatz" gefallen? Ich meine ja nur, wenn er ASM liest... Eure Ordnung und Übersicht! Man braucht entweder starke Nerven oder viel Zeit. Aber, solange beides investiert wird...

?, Berenike

(Anm. d. Red.: Klar haben wir das nötig, solche (z.B. auch Deine) Episteln zwecks Aufrichtung angeknackster Egos zu drucken. Was die Konzentration relevanter Aussagen angeht – hätten wir denn an Deinem Brief schnippeln sollen?)

„Aprilscherz"

Hallo! ich hab' eine riesige Bitte an Euch, und ich würde mich freuen, wenn Ihr mir helft. Es geht um den Aprilscherz in Ausgabe 4/89. Ich hab'die Ausgabe absolut durchgeackert, und zwar viermal, aber ich hab'nichts Außergewöhnliches gefunden, bis auf den GoGo-ASM-Wettbewerb...War das der Aprilscherz? Wenn nicht, sagt mir bitte, auf welcher Seite der Aprilscherz zu finden ist.

Paul Guillaumon, Regenstauf

(Anm. d. Red.: Mensch, Paul...Du machst uns echt fertig! Gibt es denn bei Software gar nichts Ungewöhnliches mehr (dabei haben wir uns solche Mühe gegeben)? Also, wenn ein Programm den Namen „April Journey" trägt, ca. 77,96 DM kostet, von einem Hersteller namens S.O.A.P. produziert wird, unter dem selbsgebastelten Amiga-Screenshot PC-Version steht und es im Programm darum geht, daß der Spieler in die Rolle einer Hängebegonie schlüpft, usw. usw., dann...)



F29 RETALIATOR

BOMICO SERVICELINE ☎

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.–Fr. von 15-18 Uhr. Ein Anruf genügt!

Tel. 069/778025

U.S. AIR FORCE

U.S. AIR FORCE

U.S. AIR FORCE

BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

ocean®

„Gilbert“

Mit großem Entzücken habe ich den Bericht über das Spiel Gilbert der Firma Again Again für den Atari ST in der letzten Ausgabe von ASM (10/89) gelesen...Die von Euch getestete ST-Version ist in STOS-Basic geschrieben und mit einer der ersten Versionen des STOS-Compilers compiliert worden. Um jedoch dem Irrglauben vieler, man könne mit STOS keine professionellen Spiele auf den Markt bringen, entgegenzuwirken, hat man in Absprache mit Mandarin (dem STOS-Vertreiber) im Vorspann nicht auf die Verwendung des Basics hingewiesen, damit sich dies nicht negativ auf die Vermarktung von Gilbert auswirkt. Schaut man sich jedoch das File einmal mit einem Diskettenmonitor an, so findet man ziemlich am Anfang den Namen des STOS-Programmierers Francois Lionet.
Ich glaube, daß hiermit bewiesen wurde, daß es möglich ist, mit STOS gute Programme auf den Markt zu bringen, und ich kann nur hoffen, daß, wenn ein Programmierer ein mit dieser Sprache entwickeltes Spiel vermarkten will, die Softwarehäuser dies nicht abschreckt. Das einzige Problem, welches ich hier jedoch sehe, ist die Tatsache, daß mit SICHERHEIT KEINE Softwarefirma im Vorspann eines ihrer Spiele die Namen Mandarin bzw. STOS verewigt, denn so würde man ja zwangsläufig für die Konkurrenz werben.

Oliver Dorlöchter, Hilden

„Klarstellung“

Ich möchte hier einiges klarstellen. Der Brief, den Sie in Ihrer letzten ASM-Ausgabe (10/89, Anm.) abgedruckt haben, wurde unter meinem Namen geschrieben, doch er ist nicht meiner Meinung entsprechend. So bin ich schon berufstätig und gehe keinesfalls mehr in die Schule. Das Cover und der Sprachstil sind diskussionswürdig. Es fehlt meiner Ansicht nach an der Qualität Ihrer Computerzeitschrift. Nur zufällig fiel mir diese Ausgabe in die Hände. Ich bitte Sie darum, diesen Brief in der nächsten Ausgabe abzudrucken + Entschuldigung. Falls Sie dies nicht tun, muß ich mich mit meinem Rechtsanwalt in Verbindung setzen und rechtliche Schritte gegen Sie erwägen. Ich war ein guter Leser, verpaßte fast nie eine Ausgabe (bis vor einem 1/4 Jahr, da gab ich dann mein Geld für was anderes und besseres aus.) Der Leserbrief entspricht meiner Meinung auf keinen Fall!...

Robert Schneider, Ravensburg

(Anm. d. Red.: Beim Lesen des Originals des obigen Briefes drängt sich die Vorstellung auf, daß WIR hier „für dumm verkauft“ werden sollen (die Unterschrift, die wohl sehr „erwachsen“ wirken soll, stimmt mit dem Schriftbild des Briefes ganz offensichtlich nicht überein). Davon einmal abgesehen haben Sie ja erreicht, was Sie wohl offensichtlich wollten: abgedruckt werden. Wir überlassen es den Lesern, sich eine Meinung zu den „Das-ist-aber-nicht-mein-Brief“-Zuschriften zu machen, die im Feedback sicherlich noch viele Seiten füllen werden, denn es gibt wohl immer Leute, die Briefe mit „ausgeborgten“ Namen schreiben, und welche, die so tun als ob.)

„ST-Marktanteile“

Als ich Eure neue Ausgabe 11/89 aufschlug, traf mich beinahe der Schlag (nicht wegen des Fotos von Manfred Kleimann, wegen des Editorials). Dort konnte ich lesen, daß der AtariST die Schlacht um Marktanteile hier und auf der „Insel“ England bereits verloren habe. Das gleiche ist noch einmal auf Seite 93 zu lesen. Dort steht „...Der ATARI ST, trotz seines neuen STEs...“. Dazu ist zu sagen, daß der STE ja sowieso (auch für die Softwarehäuser) erst auf der Atari-Messe in Düsseldorf vorgestellt wurde, also keine Auswirkungen auf die PC-Show haben konnte. Zwar ist in Deutschland der Amiga klar auf dem Vormarsch, aber in England trifft dies nicht zu, was man auch an der Tatsache sieht, daß kaum Produkte auf der PC-Show nur für Amiga vorgestellt wurden. Und wenn in Deutschland für den ST weniger neue Software produziert wird, liegt das an der Crackerszene auf dem ST. Wenn mehr Leute hier Originale kaufen würden, würden die Softwarehäuser auch ihre Programme für den ST umsetzen. Ihr werdet jetzt sicher meinen, daß ich wieder eine Moralpredigt halten will, aber ich war selbst Cracker, bis ich bei einem deutschen Softwarehaus als ST-Programmierer angestellt wurde. Darum mein Appell an die Raubkopierer: Kauft Euch wenigstens die Programme, die Euch wirklich gefallen, auch wenn Ihr ohne Handbücher etc. auskommt, denn schon heute werden viele Programme erst auf dem Amiga geschrieben und dann vielleicht auf den ST umgesetzt (vor 1 Jahr war es genau umgekehrt). Zum Schluß noch ein paar Zahlen: In Deutschland wird ein Amiga-Spiel ca. 1700mal verkauft, die ST-Umsetzung jedoch nur ca. 600mal.
Noch eine Frage an Manfred wegen der obengenannten Stellen: Wieviel hat Dir Commodore für die beiden Bemerkungen gezahlt? Denn durch Deine nicht ganz richtige Bemerkung gräbst Du dem ST zusätzlich das Wasser ab! Ich hoffe, daß Du solche Kommentare in Zukunft unterläßt. Zum letzten Mal unterschreibe ich mit meinem Cracker-Pseudonym:

The low flying pilot, LFP

(Anm. von Manfred: Commodore hat NOCH nichts gezahlt! Tatsache ist, daß Händler und Hersteller in England, wie auf der Messe zu erfahren war, und in Deutschland mehr „sales“ mit dem Amiga haben. Also konzentriert man sich – außer in Frankreich – auf die Amiga-Soft-Produktion. Mehr wollte ich dazu nicht sagen!)

Computer-Lexikon: Ergänzungen

Uwe Milde aus Rösrath hat uns Ergänzungen zum Computer-Lexikon aus ASM Nr. 10/89 zugeschickt. Hier einige Definitionen:

Absturz = Fall in die Schlucht
Adresse = sollte auf jedem Brief stehen
ALU = Leichtmetall
ANSI = Name für den Wellensittich
Assembler = (engl.) Falschspieler beim Poker
AT = Alternativer Trinker, abfüllbar bis 26.843,543 m3 Bit
Basic = (engl.) alkalisch
Baud = Aufforderung zur Wohnraumschaffung
BIOS = anderes Wort für Ökos
Benutzeroberfläche = Haut des Users
Booten = mit einem Schiff fahren
Bug = Comicheld/vorderer Teil eines Schiffes
C = Dritter Buchstabe des Alphabets
Compiler = automatischer Richtungsanzeiger
Controller = z.B. Eltern, Lehrer
Daten = Termine
Digital = computerisierte Geländesenke
Directory = verniedlichend für Chef, Boss
Echtzeit = abzulesen an der Atom-Uhr in Braunschweig
Eingabe = vereinzeltes Geschenk
File = werden vorzugsweise von Indianern verschossen
Fraktal = Geländesenke im Smoking
Hacker = Arbeiter mit Axt
Head Crash = Gehirnerschütterung
Keyboard = daran hängt man die Schlüssel auf
Laufwerk = Trainingsgerät für Jogger
Space = Weltall
Blank = glatt, poliert
LISP = benutzen Leute mit Sprachfehler
Mailbox = Schlägerei zwischen Postbeamten
Menü = Gericht mit mehreren Gängen
MS-DOS = Motorschiff mit Namen DOS
MSX = Motorschiff, incognito unterwegs
MPS = Angabe der Motorstärke eines KFZ in Millionen PS
Nibble = den muß man erst durch die Lasche ziehen
Operation = chirurgischer Eingriff
Operand = Patient, zu operierender
Operator = Chirurg
Peek = Farbe beim Kartenspiel
Programm = Einheit in Relation zum Gewicht
Prompt = schnell, sofort
Puffer = Reibekuchen
RISC = (engl.) Gefahr
Seriell = endlos (wie die Schwarzwaldklinik, Anm.)
Slot = Kamin
Spooler = Mann an der Kurbel
Sprite = Zitronenlimonade
BOB = Schlitten, engl. Männername
Streamer = Peitsche
Terminal = Flughafengebäude
Traktor = landwirtschaftliches Nutzfahrzeug
Vektor = verfallene Einfahrt
Wort = aneinahdergereihte Buchstaben
Binär = zweites Frühstück
RAM = sahniger Teil der Milch
CD = Körperpflegeserie

„Kleinanzeigenkarten“

Wozu ist eigentlich Eure Kleinanzeigenkarte da?!? Als Dauer-Aprilscherz oder nur als Beschäftigungstherapie?!? Versucht doch mal, die Karte innerhalb von einer oder zwei Minuten ohne Stockungen mit einem Kugelschreiber auszufüllen! Meint Ihr, daß Ihr das schafft??? Ich glaube es nicht!!! Denn wir brauchen immer 8-10 Minuten, um die Karte komplett auszufüllen. Das kann natürlich mehrere Ursachen haben: – Entweder wir sind zu blöd, um diese Karte auszufüllen, – unsere Kugelschreiber (ob neu oder alt) sind kaputt, – oder wir erwischen nur Ausgaben mit Fehldrucken dieser Karte. Vielleicht versucht Ihr aber auch einmal die Karte in einem anderen Druckverfahren abzudrucken oder eine andere Papierqualität zu benutzen!! Es könnte dann durchaus passieren, daß die Kleinanzeigenkarte gut beschreibbar wird.

The Magnum-Group

(Anm. d. Red.: Dieses schwierige technische Problem hat uns veranlaßt, einen ASM-internen Kleinanzeigenkartenbeschreibewettbewerb zu veranstalten (alles, was uns Ablenkung bringt, ist uns recht – öhöm) mit folgendem Ergebnis: Erster wurde unser streßgeplagter Oberhäuptling mit 1,3 Minuten und einem Kugelschreiber der Marke xxxxxxx (wir wollen ja nicht werben...), zweiter wurde Bernd Zimmermann mit einer Zeit von 1,38 Minuten. Allerdings mußten wir ihn anschließend disqualifizieren, weil er einen Filzstift benutzt hat, und das war schließlich gegen jede Abmachung, wenn auch nicht ganz ungeschickt, oder?)

„Erscheinungstermin“

Zuerst das übliche Lob an die ASM, sie ist gut, so wie sie ist. Ich habe nur eines: Bei den Programmen, die getestet werden, steht kein Erscheinungsdatum dabei. Es wäre bestimmt im Interesse vieler, wenn Sie dies in Erfahrung bringen und dann den Lesern im Testbericht mitteilen könnten. Denn es ist ärgerlich..., wenn man ein gutes Programm entdeckt hat und jeden Tag alle Softwareläden abklappert oder Versandfirmen anruft und das Programm nirgendwo zu bekommen ist.

Jürgen Uhlig, Bochum

(Anm. d. Red.: Wir haben die Erfahrung gemacht, daß es so gut wie unmöglich ist, ein Erscheinungsdatum

herauszukriegen, das auch noch vier Wochen nach Erstellung der ASM (nämlich dann, wenn die ASM am Kiosk liegt) stimmt. Bei den meisten Herstellern verschieben sich die Veröffentlichungstermine für fast alle Programme ständig. Aus diesem Grund können wir keine Erscheinungsdaten angeben.)

„Preiserhöhung"

Ich finde Eure Zeitschrift ja ganz gut. Aber was mich (nicht nur mich) stört, ist die Preiserhöhung. Ihr habt zwar jetzt 36 Seiten mehr, aber davon sind ca. 10 Seiten Werbung mehr dazu gekommen. Früher waren es durchschnittlich 10 Seiten Werbung (heute ca. 28 Seiten Werbung). Außerdem sind Eure Überschriften viel zu groß. In der letzten ASM habt Ihr ca. 6,5 Seiten an Überschrift verschwendet. Außerdem sind Eure Karten im Hint Hunt, Secret Service und in den Kopfnüssen auch viel zu groß. Das mit der Werbung könnte ich vielleicht noch verstehen, aber die Überschriften!!! Wenn Ihr Sie kleiner macht (z.B. auf eine Seite), dann habt Ihr 5 Seiten mehr frei (für Tests und sonstiges Interessants). Wenn wir schon mal dabei sind, dann würde ich sagen, daß das Feedback auf keinen Fall größer werden darf. Und bitte schreibt das Erscheinungsdatum der nächsten ASM wieder rein.

Ein treuer ASM-Leser

(Anm. d. Red.: Wir können im Prinzip nur wiederholen, was wir auch schon in der letzten Ausgabe zum Thema Preiserhöhung gesagt haben: 1. Preiserhöhungen sind nie angenehm. 2. Mit der Seitenzahlerhöhung auf 164 Seiten ist ein Punkt überschritten, zu dem man nicht mehr billiger anbieten kann. Man erinnere sich vielleicht daran, daß ASM seit Ausgabe Nr. 7/1987, also seit über 2 Jahren, im Preis stabil geblieben ist, im gleichen Zeitraum aber von knapp 100 Seiten auf den jetzigen Umfang gestiegen ist. Auch die Zunahme der Werbung (übrigens liegt's hauptsächlich an Weihnachten, weil um die Weihnachtszeit immer mehr geworben wird) fängt die Seitenerhöhung nicht auf!)

„Lob und Kritik"

Seit Anfang des Jahres bin ich begeisterter ASM-Leser. Daher habe ich mir gedacht, Euch mal richtig eins überzubraten (Scherz). a) Feedback. Find'ich super, sollte aber nicht mehr vergrößert werden. b) Spacerat. Genial. Gibt es schon ein Buch mit Spacerat-Comics, oder wird noch eins erscheinen? c) Hitsterne. Ich muß den Leuten recht geben, die behaupten, Ihr würdet zu schnell Sterne verteilen. Der Mega-Stern auf Seite 13 (11/89) sollte wohl ein Scherz sein? d) Tests. Sind in Ordnung. Ihr solltet aber halbe Lösungsvorschläge (Indiana Jones) lieber im Secret Service erscheinen lassen. e) Secret Service. Wird mit der Zeit schlechter. Zu wenig Programme (Lösungen Tips, riesige Karten) auf zu vielen Seiten. f) Fundgrube. Könnt Ihr sowas nicht auch für andere Systeme machen? g) Spielhalle. O.k., könnten aber noch mehr Spiele vorgestellt werden. h) Poster. Sind gut. Könnt Ihr nicht mal alle Karten von Bard's Tale als Poster rausgeben (in einer Special Ausgabe), würde viel Platz in der „normalen„ ASM sparen (und Preis runterdrücken). Das ginge natürlich auch mit anderen Karten, und schwupp habt Ihr eine Special mit hundertfünfzig Seiten, auseinandernehmbar in Poster. i) Hint Hunt. Gut, da viele Sachen in Komplett-Lösungen nicht auftauchen. So, das war's fürs erste. Ich hoffe, der Brief war nicht zu lang, sonst müßt Ihr am Ende noch das Feedback vergrößern (und das wollen wir doch alle nicht, oder?).

Fuzzy

(Anm. d. Red.: Spacerat-Comic-Buch ist in Vorbereitung. Kann aber noch dauern, also bitte nicht 100mal nachfragen, wann es denn rauskommt...)

„Gravenreuth-Spiel"

...mit Erschütterung habe ich gehört, daß in der Szene ein Spiel mit dem Titel „Kill Gravenreuth" in Umlauf ist. Ist das wirklich wahr? Wenn das wahr ist, finde ich schon, daß das zu weit geht. Nicht mögen, das versteh'ich ja noch, hassen – naja, aber killen wollen, das ist nicht mehr schön. So, das wär's. Und in der tiefen Hoffnung, daß Ihr meinen Brief im Feedback abdruckt, verabschiede ich mich voller Hochachtung von Euch (und wenn Ihr's glaubt, verkauf' ich Euch einen Gebauchtwagen).

Kuno of the Mad Munsters

(Anm. d. Red.: Ja, ein solches Spiel ist im Umlauf. Mal ganz vom Titel abgesehen – es ist ziemlich stupide...)

„1.3"

Ich hatte mir einen Amiga 500 vor zwei Wochen gekauft. Da ich aber schon vorher einen solchen hatte, kannte ich mich ziemlich gut aus. Nun meine Frage: Bei meinem Amiga steht beim WB-Zeichen Version 1.3. Die älteren Amigas haben noch die 1.2er. Einige Programme oder selbstgeschriebene Intros laufen, stürzen dann aber ab! Warum? Weshalb? Warum Amiga Version 1.3?...

ein begeisterter Amiganer

(Anm. d. Red.: Alle neuen Amigas werden von Commodore mit der Kickstart-Version 1.3 ausgeliefert, die leider nicht ganz kompatibel zur Version 1.2 ist. Daraus ergeben sich dann die Probleme. Warum das Commodore gemacht hat, das fragst Du am besten die Firma selbst.)

„Diverses"

Zunächst möchte ich mich zu dem Brief von Walter Lars (Ausgabe 10/89) äußern: Selbst wenn ein User eine Freundin hat, gern ausgeht und für einige andere Sachen Geld braucht, so ist das eher ein Grund für einen Computerfreak, auf Raubkopien zurückzugreifen, denn somit braucht er mehr Geld, das er in aller Regel nicht hat. Womit soll er also Originale bezahlen? Es ist meiner Meinung nach völlig verfehlt, das Raubkopierphämomen auf solch einfachen Nenner zu bringen. Wiederum meiner Meinung nach liegt ein Teil der Verantwortung auch bei jenen Firmen, die a) Keine Ratenzahlung auf Soft-/Hardware gewähren, b)kein Rückgaberecht gewähren, c) keine Haftung für fehlerhafte Software übernehmen, d)mit Superpreisen werben, und deren Preis dann doch nicht unter dem Durchschnitt liegt. Ich möchte damit nicht etwa eine Entschuldigung für die Raubkopierer formulieren, aber wenn der Erfolg mehrere Väter hat, so hat der Mißerfolg (damit ist die Vermarktung gemeint) auch mehrere. Manche User mögen mich für einen Traumtänzer halten, im MSX-Geschäft aber gibt es Händler, die einen solchen Service anbieten. Im Amiga-Geschäft herrscht aber ein Gebaren wie in der Hochfinanz. Warum bedenken die Firmen nicht, daß die meisten User Schüler, Studenten oder Minderjährige sind. Bevor eine ganze Sparte von jungen Menschen kriminalisiert wird, sollte mancher bedenken, daß, wenn ein Schüler sich mit 50 DM im Monat (nicht jeder hat reiche Eltern), die Hardware wortwörtlich vom Munde abspart und das volle Risiko minderwertiger Software trägt, sich so seine Gedanken macht und denkt: „Ihr könnt mich alle xx XXXXX xxxxxx". Während die Soft-/Hardwarefirmen sich spitzfindige Rechtsverdreher leisten, steht der ehrliche User alleine da und kann zuschauen, wie andere mit Raubkopien um sich werfen, die zum Teil besser sind als die Originale. Trotz dieser Tatsachen verlangt die Soft-/Hardwareindustrie ein ehrliches Verhalten der User. Ja, wie, so frage ich, sollen sich die User gegen unfaires Geschäftsgebaren wehren? Solange die Firmen nicht ihre Marktstrategien ändern, wird das Raubkopieren nicht zu bremsen sein, ohne junge Menschen zu kriminalisieren. Woher sollen aber dann die Computerfachleute kommen (die richtigen, nämlich User), die unser Land so dringend braucht? Es ist an der Zeit, daß ein Verband für User gegründet wird, der unsere Interessen vertritt.

Ich möchte mit diesem Artikel keinesfalls das Handeln anderer entschuldigen, dies steht mir auch nicht zu. Aber das Verständnis eines anderen Standpunktes gehört zur Grundlage einer Diskussion.

Zu einem anderen Thema: Die ASM-Redaktion erwähnt dauernd, daß bestimmte Programme auf dem ST schneller sind als auf dem Amiga. Aber bei verschiedenen Programmen (die Redaktion wird wissen, welche ich meine) stellte sie erstaunt fest, daß manche Amiga-Programme schneller sind als die gleichen auf dem ST. Diese Tatsache läßt sich leicht aufklären: Die meisten Programme werden auf dem ST zuerst programmiert und dann auf den Amiga konvertiert und dies unter Mißachtung der drei Custom Chips (Agnus, Denise und Paula). Diese drei Custom Chips entlasten den Amiga-Prozessor derart, daß das ! MHz mehr Taktfrequenz des ST keine Rolle mehr spielt. Dies sieht man ja auch an manchen ST -->Amiga-Konvertierungen, die gleichschnell laufen. Da haben sich die Programierer halt ins Zeug geschmissen. Bisher ist mir auch nicht bekannt, daß ein Programm, das zuerst auf dem Amiga richtig programmiert wurde und auf den ST konvertiert wurde, auf dem ST schneller gewesen wäre.

Erik Hoyer, Zweibrücken

„Nicht immer aktuell"

Ich schreibe diesen Brief aus zwei Gründen. Einmal möchte ich mich bei Euch für diese gute Zeitung bedanken. Ihr macht das wirklich gut. Nach Euren Testnoten kann man sich gut vor dem Kauf eines Programms orientieren. Ich finde die ASM auch nicht zu teuer. Allerdings ist es schade, daß Eure Tests leider nicht immer die aktuellsten sind. Ich habe aber auch noch einen zweiten Grund für diesen Brief. Ich möchte mich nämlich bei den Softwarehäusern beschweren, die oftmals die Termine für die Veröffentlichungen nicht einhalten! Warum nicht? Könnt Ihr mir darauf eine Antwort geben?...

Mister Ed

(Anm. d. Red.: Daß viele Softwarehäuser die Termine nicht einhalten, die sie irgendwann mal als Veröffentlichungstermine genannt haben, kann verschiedene Ursachen haben. Ein Programmierer kommt mit einem Programm nicht zurecht, wird krank oder geht zu einer anderen Firma, es wir kurz vor Veröffentlichung festgestellt, daß das Programm noch einen Bug hat usw. usw. Die Gründe sind vielfältig. In den meisten Fällen dauert es länger als die Firmen zuerst eingeplant haben. Deshalb können wir auch keine Erscheinungstermine bekanntgeben. Die meisten verschieben sich – günstigenfalls um ein oder zwei Wochen -nach hinten.)

„Vermischtes"

Mein Brief bezieht sich fast nur auf das Sonderheft Nr. 6 und die Ausgabe 11/89. Thema 1: Druckfehler. Wer nicht blöd ist und einigermaßen lesen kann, müßte eigentlich merken, daß sich diese in letzter Zeit gehäuft haben. Eure Erklärung im Feedback 11/89, Seite 20, klingt ja recht einleuchtend, aber trotzdem nerven mich die Druckfehler...Thema 2: Sonderheft Nr. 6. Was für ein Hammer! Dieses Heft war das absolut beste, was in den letzten 23,5 Jahren gedruckt wurde! (einige Besserwisser mögen das natürlich anzweifeln...) Aber ehrlich, ich fordere mehr Szene-Berichte! Das ist es, was die Leute (bzw. ich) wollen. Thema 3: Spielepokes. Viele schlaue Leute (auch bekannte ANWÄLTE) haben schon erzählt, daß JEDE Veränderung eines Programms ein Verstoß gegen den Paragraphen was-weiß-ich ist. Somit machen sich all die armen Wichte, die regelmäßig Eure Pokes eintippen oder Eure Character-disc-Cheats verwenden, bereits strafbar. Thema 4: Cracker. Laßt die Briefe, die den Crackern beweisen wollen, daß ihr „Hobby" strafbar ist, aus dem Feedback. Die Cracker ändern sich ja sowieso nicht.

Carsten Kosthorst, Bocholt




„Alle Rechte"

...Immer wenn ich die Seite 3 aufschlage bekomme ich einen Lachkrampf. Warum? Weil ich immer auf dieses Kleimann-Face gucke. Nichts persönliches, aber könnt Ihr nicht auch mal ein Bild von einem anderen Mitglied aus der Redaktion abdrucken, oder liegen alle Rechte für die Seite 3 bei Manfred?...

Emulator

(Anm. d. Red.: Normalerweise sieht man bei fast allen Zeitsschriften im Editorial das Bild des Chefredakteurs bzw. dessen, der das Editorial auch geschrieben hat. Natürlich könnte man auch mal ein anderes Foto hinkleistern. Ob das aber an Deinen Lachkrämpfen was ändert...?)

„Lebensfremd"

In Ihrem ASM Heft Nr. 6 haben Sie Herrn EDV-Anwalt v. G. zum Thema „Raubkopierer" zu Wort kommen lassen. Juristisch sind die Ausführungen korrekt. Die moralische Seite ist aber etwas zu kurz gekommen. Denn welche Pfründe haben sich hier für die Anwaltschaft aufgetan! Verdient sie doch an jedem Straf- und Zivilprozeß als Verteidiger oder Parteienvertreter. Da stört es sie nicht, daß hunderttausende junger Menschen durch eine fehlerhafte Rechtspolitik in die Gefahr der Kriminalisierung geraten und sich zweifelhaften Schadenersatzansprüchen ausgesetzt sehen. Eine Rechtspolitik ist dann nämlich falsch, wenn sie lebensfremd ist. Und lebensfremd ist es anzunehmen, daß mit den derzeitigen Sanktionen das Problem lösbar ist. Dafür gibt es viele Gründe. Einer davon ist, daß die meisten Programme einen so geringen Dauerspielreiz bieten, daß es sich nicht lohnt, dafür Beträge um die 70 oder 80 DM auszugeben. Stimmt die Preis/Leistungsrelation, dann verkaufen sich die Programme auch gut. Damit taucht die Frage nach der urheberrechtlich geschützten geistigen Leistung auf. Und was täte die Fachpresse, wenn die Spiele nicht über illegale Kopien Verbreitung finden würden? Ihre Leserschaft würde schnell zusammenschrumpfen. Fazit: Kopierfreiheit für Spielprogramme für Homecomputer. Bildung eines Tantiemenfonds für Software-Produzenten. Die GEMA hat dieses System erfolgreich vorgemacht.

K.H. Weiden, Köln

(Anm. d. Red.: Die Argumentation, daß unsere Leserschaft schrumpfen würde, wenn es keine Raubkopien gäbe, können wir nicht ganz nachvollziehen. Sollte man nicht eher davon ausgehen, daß Information aus Zeitschriften wichtiger wird, wenn „Information mittels Raubkopien" wegfällt?)

„Story"

Unsere Nachbarn sind Automatenaufsteller. Wir kennen sie sehr gut, und ich kann sehr oft umsonst an den neuesten Automaten spielen, wie z.B. die erste Breakout-Version und Ping Pong.
Mit acht Jahren bekomme ich ein Atari VCS CX 2600; wir haben alle Geld dazugegeben. Ein Modul jagd das andere, nach zwei Jahren habe ich 52!! Der Sohn unseres Nachbarn (der Automatenaufsteller) hat sich einen teuren Computer gekauft, einen Farbcomputer mit 3,5 K Speicher, einen VC 20!! Mein Vater arbeitet in einem großen Kaufhaus und kauft öfter die Programme für ihn. Ich bringe sie immer rüber und hoffe, der Sohn ist nicht da, denn dann probiere ich die Programme aus.
Ich halt's nicht mehr aus, ein halbes Jahr später habe ich einen C-64. Das Atari VCS verkaufe ich nach und nach. Ich schreibe die besten Programm, ich setze Automaten um, komponiere die besten Lieder!! So dachte ich, bevor ich den C 64 hatte. Als er da war, erstmal das Handbuch durchlesen!! Ein halbes Jahr lang mit dem C64 und der Datasette herumprogrammiert, Zahlenraten Version 3256,64, Bouncing Balls Version 312,24.
Jemand tauscht mit mir drei Programme auf einer Kassette gegen einen Joystick!! Mensch, war der blöd, der Joystick hat mich gerade 25 DM gekostet, die Spiele sind einfach spitze: Galaga in monochromer Version, Escape: vor einem M weglaufen. Monate später: Raubkopien?? Mensch, war ich blöd, ein Joystick gegen drei Spiele!! Ich bekomme Raubkopien umsonst von einem Freund, der sich auch einen C-64 gekauft hat (nachdem er ihn bei mir gesehen hat!!). Echt toll, die Spiele, wir wollen mehr und bekommen mehr. Der C-64 wurde zur Spielemaschine.
Bald werde ich konfirmiert, bekomme viel Geld. Ein Computer ist nicht zum Spielen da. C 64 wird verkauft, und vom Konfirmationsgeld kommt das neu technische Wunder ins Haus: Ein CPC 464 mit Farbmonitor. Basic vertieft, einen Haufen Programme geschrieben. Die ersten Spiele bekommen, eine Floppy, dann Sprachsynthesizer mit Stereoausgang. Zwischendurch einen C-116 mit Datasette noch dazugekauft, nach drei Wochen wieder verkauft. Mit einem ZX 81 ging's genauso. Ein Akkustikkoppler ohne FTZ-Nummer wird als nächstes angeschafft. Geht sogar, aber nach einigen Monaten wird meine „Stammmailbox" geschlossen (Hallo Werner!!). Eine Speichererweiterung und ein Drucker kamen als nächstes. Die zweite Speichererweiterung läßt nicht lange auf sich warten. Basic kann ich jetzt schon fast perfekt, (fast) kein Problem, das sich nicht lösen läßt.
Die Disketten vermehren sich und die Raubkopien auch. Sehr gute Beziehungen an die deutsche Küste lassen immer die neuesten Programme in der Floppy erscheinen. Amiga? Atari ST? Ach was, CPC forever!! Anfang '89 steht ein Amiga 500 auf meinem Tisch. Der CPC wird teilweise verkauft, Drucker, Monitor und Tastatur stehen im Karton in der Ecke und warten auf einen Käufer. Verluste von vielleicht 60 – 70% habe ich damit gemacht, aber schön war's schon.
Videospiele sind wieder im Kommen, ups, ich habe ein NINTENDO. Gaaaanz billig: na gut, ein Amstrad PCW 8256 (dieser Brief kommt aus diesem!) wird auch noch gekauft. Sommer 89: Was? Blitzeinschlag bei uns?? Alles kaputt?? Test: Fernseher, Amiga 500, Stereoanlage kaputt. Alles in Reparatur. Ich warte heute noch auf den Fernseher (Multinorm und so, Teile aus Japan bestellen dauert!!), Amiga sofort weggebracht. Warten!! Was?? Nicht repariert? Reparaturkosten übersteigen Kaufpreis, Neukauf wäre billiger. Was sagt die Versicherung? Läßt auf sich warten (Hallo Provinzial!!) («--zensieren!!), bis heute noch keine Antwort. Nix zu tun?? Nein, habe mir mit der Zeit 33 Nintendo-Module zugelegt, alles aus Amerika (und von einem Versand mit U.S. Modulen), u.a. Marble Madness, Blaster Master, Double Dribble..., also viel zu tun. Seit über einem Jahr ein Auto und 'nen Job als Elektroniker, erste Ausbildung abgebrochen. Ach ja, einmal sitzengeblieben. Gymnasium nach 10. Schuljahr abgebrochen und Lehre angefangen.
Pläne für die Zukunft?? Auf die Antwort der Versicherung warten, vielleicht Amiga 2000. Über Basic bin ich noch nicht hinausgekommen, kann das aber schon sehr gut. Seit ich in der Ausbildung bin habe ich eine Sharp Pocketcomputer. Alle möglichen Programme dafür geschrieben. Mal eins weggeschickt, huch, veröffentlicht!! Inzwischen sind es schon drei. Nintendo erweitern (Module...), vielleicht einen Gameboy, oder doch lieber auf das Atari Entertainment System warten?? Am liebsten beide!! Ab und zu mal beim Nachbarn aushelfen und noch öfter an den Automaten spielen.
Inzwischen bin ich schon fast 20, fahre Auto und bin immer noch total verspielt. Das läßt wohl nie nach, aber die Freundin (besonderes Hallo!!) versteht das. Ein paar Mark Schulden, aber die gehen auch wieder weg. Mal abwarten, was kommt und geht, aber alles in allem wäre ich gerne wieder 9 und würde mit meinem Vater am Atari VCS sitzen und zusammen in einem dunklen Zimmer vor erleuchtetem Bildschirm Space Invaders oder Megablaster spielen. Die besten Computer, Videospiele oder Automaten können diese Zeit nicht wettmachen!!

P.S.: Würde gerne wissen, wie die „Karriere" von anderen war!!??

Tschüß MM

Die auf dieser Seite abgedruckten Comic-Strips wurden von einem Leser eingesandt. Leider haben wir den Briefumschlag mit Name und Adresse verschlampt (sieht uns ähnlich!). Also, ruf' uns doch mal an, damit wir mal 'n bißchen schwätzen können!






Rings of Medusa

Die ultimative Spielidee!

die ultimative Strategie-Action- und Handelssimulation

Screenshots-ATARI ST

Mittelalter
es herrscht eine
dunkele Zeit voller
Handel
Strategie
Kampf
Abenteuer

Rings of Medusa

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a.Main 90

ATARI ST



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 069/77 80 25

AMIGA
PC

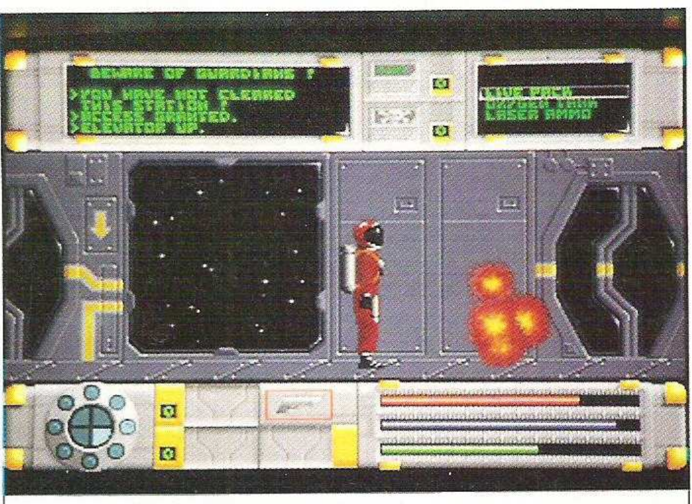


-Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97

ACTION HOCH VIER ODER LIEBER 'N BIER?

Programm: Action, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** noch keine 100 Mark (99.95, ha, ha), Hersteller: Gremlin, England, **Muster von:** 66.

Keinen Sixpack, sondern einen „Fivepack" (so'n Mist aber auch) bietet uns die in Birmingham ansässige Company **GREMLIN** mit **ACTION AMIGA** bzw. **ACTION ST VOL. II** für knapp 100 (!) Deutsche Mark an. Fünf actiongeladene Games sollen uns den Blick auf die Sauren-Regen-geschädigten Weihnachtsbäume verschönern. Mit von der Partie sind **DEFLEKTOR, CYBERNOID, ARTURA, MOTOR MASSACRE** und **TECHNO COP**.



Action satt für Atari ST und Amiga

All' diese Games dürften Euch ja eigentlich bekannt sein, dennoch bringe ich nochmal 'ne Kurzerklärung zu den einzelnen Games. DEFLEKTOR – ein ebenso einfaches wie geniales Spiel, in welchem man einen Laser mit Hilfe von Spiegeln leiten muß, um graufarbige „Zellen" zu zerstören, mit überdurchschnittlich gutem Gedüdel.

CYBERNOID – der „sogenannte" Exolon-Nachfolger. Mit einem Cybernoid müssen wir uns durch ein Labyrinth-Wirr-Warr kämpfen. Tolle Grafik und gute Animation tragen zur Motivation bei.

ARTURA – wer Artura ehrt, der ist der ASM nicht wert, denn ich habe selten solch' ein ödes und vor allen Dingen lahmes Action-Adventure gesehen.
MOTOR MASSACRE – ein Mad-Max-mäßiges Game, in dem man in einer atomverseuchten City 'rumfährt (oder doch Whiskey) und sich Mutanten vom Hals halten muß; bietet wenig Spielspaß und ist technisch miserabel (Ruckeling in vier Richtungen).
TECHNO COP – wie Robocop, nur anders. Spaß beiseite, in diesem knallharten Game spielt Ihr 'nen „BULLEN", der sowohl zu Fuß als auch mit 'ner Karre auf der Jagd nach Dealern, Mördern uns sonstigen Unmenschen ist. Technisch und gameplaymäßig gesehen stellt TECHNO COP gutes Mittelmaß dar.
So, in der Kürze liegt die Würze, so daß wir jetzt zum abschließenden Gesamteindruck kommen: Mit ACTION erhält man für 'ne Menge Moos (100 Mark) zwei gute Spiele (Deflektor, Cybernoid), zwei miese Games (Artura, Motor Massacre) sowie ein Durchschnittsgame. Das bedeutet, daß Ihr für drei lohnenswerte Games je 33 DM bezahlen müßt, denn den Rest kann man getrost vergessen.

Torsten Oppermann

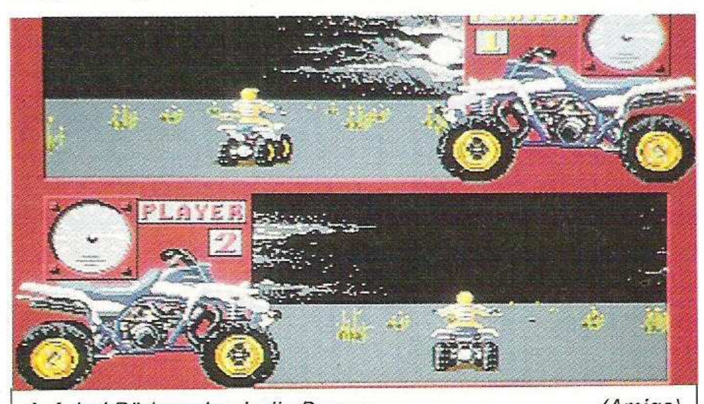
Grafik	**5-9**
Sound	**4-9**
Spielablauf	**3-10**
Motivation	**4-10**
Preis/Leistung	**7**

Nicht TÜV-frei

Programm: Iron Trackers, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, **Preis:** Ca. 70 Mark, Hersteller: Microids/Infogrames, **Muster von:** 7 / 21.

Es ist ja schon schlimm, was manche Software-Häuser den Käufern anzudrehen versuchen. Mangelhafte Programme, minderwertige Qualität, Ausschußware, B-Produktionen. Spiele, die auf die Schnelle fabriziert werden; manchmal gute Ideen, die dann aber unzureichend umgesetzt werden. Langer Rede kurzer Sinn: **IRON TRACKERS** von **MICROIDS** (Lizenz: INFOGRAMES) ist ein solches Produkt, das durch nichts, aber auch wirklich gar nichts seinen relativ hohen Preis rechtfertigen kann.
Das Spiel ist eine Art Motocross-Rennen mit Buggy-ähnlichen Fahrzeugen. Auf dickstolligen Reifen (zwei hinten, einer vorn) geht es durch eine Feld-, Wald- und Wiesenlandschaft, die mit reichlich Hindernissen gespickt ist. Zusätzlich wird das Fahren durch verschiedene Nettigkeiten erschwert: Hände, die unversehens aus dem Boden hervorkommen und nach den Fahrzeugen greifen; Sümpfe, Baumstämme und schließlich über den Monitor flimmernde Pünktchen, was wohl einen Insektenschwarm darstellen soll. Am schwierigsten wird das Spiel aber dadurch, daß eine Fahrstrecke kaum zu erkennen ist; es gibt keine eindeutige Begrenzung, die Bäume und Büsche sind mehr oder weniger planlos über den Bildschirm verstreut, so daß von Orientierung keine Rede sein kann.
Die Fahrstrecke ist in einzelne Etappen aufgeteilt. Hat man einen Abschnitt abgeschlossen, so kann man beim Boxenstop nicht nur eine kleine Pause vom Fahren im allgemeinen und von IRON TRACKERS im besonderen einlegen, sondern man kann auch Waffen und Zusatzmunition kaufen. Hah! Jetzt kommt's nämlich: Bei dem mir vorliegenden Machwerk darf nämlich auch geballert werden, und nun wißt Ihr also auch, warum wir das Programm im Action-Teil untergebracht haben. Verschiedene Waffen können nach und nach erworben werden, vom „harmlosen" Maschinengewehr bis zur Ölkanone, mit deren Hilfe Verfolger abgeschüttelt werden können. Das bringt uns zu einem weiteren erwähnenswerten Aspekt: Man kann IRON TRACKERS nämlich auch zu zweit spielen (Jubel!); man kann's natürlich aber auch sein lassen.
Denn auch bei gründlichem Suchen läßt sich in diesem Programm nichts entdecken, was auch nur auf einen Funken Spielspaß schließen ließe. Da nützt es auch nicht, daß man die Gesichter der Fahrer selbst zusammenstellen kann – Profil bekommt das Spiel auch hierdurch nicht. Bliebe nur noch zu erwähnen, daß des Users Ohren von dem quälenden Sound unter einen nervtötenden Dauerbeschuß genommen werden. Alles in allem bleibt mir also nur, Euch vom Kauf des Programms dringend abzuraten.

Bernd Zimmermann



Auf drei Rädern durch die Pampa *(Amiga)*

Grafik	**7**
Sound	**2**
Spielablauf	**3**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**1**

R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

	Amiga	AtariST	PC 5¼
3D Pool	57.90		
688 Attack Submarine			86.90
A.B.P.	51.90	53.90	58.90
Action Fighter	72.90	72.90	
African Raiders/Dakar 89*	53.90	53.90	53.90
Altered Beast	77.90	58.90	
American Icehockey*	69.90	69.90	69.90
American Indoor Soccer*			69.90
Apache Strike			77.90
Archipelagos	77.90	77.90	89.90
Astarath	77.90	58.90	
Baal*	54.90	34.90	73.90
Balance of Power*	76.90	83.90	76.90
Balance of Power 1990*	69.90	72.90	69.90
Bar Games*			77.90
Bard's Tale 1*	77.90	81.90	77.90
Bard's Tale 2	69.90		69.90
Batman The Movie	77.90	58.90	
Battle of Napoleon*			87.90
Battlehawks 1942*	59.90	69.90	59.90
Battletech*	76.90	77.90	87.90
Beyond The Black Hole*			87.90
Billiard Sim. DT.	43.90		65.90
Bismarck	76.90	73.90	
Blood Money		72.90	
Bloodwych*	77.90	77.90	77.90
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games*	76.90	58.90	76.90
Cabal	77.90	62.90	
California Games*	51.90	54.90	66.90
Captain Blood*	43.90	28.90	61.90
Carrier Command*	73.90	73.90	73.90
Castle Warrior*	69.90	69.90	
Chariots of Wrath	73.90	77.90	
Chessmaster 2100			72.90
Chessplayer 2150	69.90	69.90	
Chuck Yeagers Adv. Fl. T. 2.0*			88.90
Conflict in Europe	77.90	77.90	
Corruption		72.90	72.90
Corvette*			91.90
Crazy Cars*		54.90	
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	73.90
Curse of the Azure Bonds			85.90
Cycles*			77.90
D.T. Olympic Challenge	77.90	58.90	59.90
Daily Double Horse Racing	57.90	57.90	58.90
Day Of The Pharaoh	77.90		
Dominator	77.90	58.90	
Don't Go Alone*			77.90
Double Dragon	58.90	43.90	58.90
Dragon Spirit	51.90	51.90	
Dragons Of Flame	73.90	73.90	73.90
Dungeon Master	76.90	76.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	
Dynamite Dux	77.90	58.90	
Emmanuelle*	53.90	53.90	53.90
Emperor Of The Mines	69.90	69.90	
Expansion Kit für Football Manager 2	34.90	45.90	34.90
F-15 Strike Eagle 2*			104.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90
F-16 Combat Pilot EGA*			69.90
F-16 Falcon*	87.90	76.90	96.90
F-16 Falcon AT/EGA Version			109.90
F-16 Falcon Mission Disk	62.90	62.90	
F-19 Stealth Fighter*			104.90
Fast Lane		57.90	
Fiendish Freddy	73.90		
Fighting Soccer	77.90	62.90	
Fish	77.90	77.90	73.90
Flight Simulator 2	112.90	112.90	
Flight Simulator 3*			129.90
Flight Simulator 4*			172.90
Football Manager 2 mit Expansion Kit	54.90		58.90
Freddys Big Top O Fun	86.90		101.90
Fugger	53.90	53.90	
Future Wars	77.90	77.90	
Galactic Conqueror	69.90	54.90	69.90
Gemini Wing	57.90	57.90	
Grand Prix Circuit DT*	77.90		73.90
Gunship	85.90		
Harley Davidson*	73.90	73.90	73.90
Hereos Of The Lance	69.90	69.90	69.90
Hereos Quest			128.90
Hillsfar*	73.90	73.90	76.90
Hostages*	65.90	65.90	65.90
Hoyles Book Of Games*			91.90
Indiana Jones The Last Cruscade	54.90	54.90	
Infestation	73.90	73.90	
Iron Tracker	53.90	53.90	
It Came From The Dessert	91.90		
Jack Niclas Golf	69.90		73.90
Jack Niclas Golf Curses No. 1	39.90		39.90
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90	77.90
Jet Fighter EGA*			115.90
Journey*			91.90
King Arthur*			77.90
Kings Quest 4*		89.90	107.90
Knight Force*	73.90	73.90	73.90
Kult*	58.90	58.90	58.90
Legend Of Djel*	53.90	53.90	53.90
Leisure Suit Larry*	58.90	58.90	58.90
Leisure Suit Larry 2*		87.90	87.90
Lizens zum Töten*	51.90	51.90	69.90
Lombard Rac Ralley*	73.90	73.90	73.90
M1 Tank Platoon*			122.90
Manhuter San Franzisco*		89.90	91.90
Maniac Mansion*			73.90
Matrix Marauders*	57.90	57.90	73.90
Mega Pak Vol. II	73.90	73.90	
Menace*			73.90
Microprose Soccer*	73.90	73.90	76.90
Midwinter*	73.90		73.90
Millenium 2.2	76.90	76.90	77.90
Mines Of Titan*			91.90
Mr. Heli	72.90	72.90	
Murder in Venice*	69.90	69.90	58.90
Never Mind*	57.90	57.90	73.90
New Zealand Story	77.90	58.90	
Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90
Operation Neptun	65.90	43.90	65.90
Operation Thunderbold	77.90	62.90	
Passing Shoot	62.90	62.90	
Phobia	77.90	62.90	
Pinball Magic*	73.90	57.90	73.90
Police Quest*	76.90	58.90	58.90
Police Quest 2*		76.90	76.90
Pool Of Radiance*			69.90
Populous Data Disk	42.90	42.90	
Populous	69.90	69.90	
Purple Saturn Day*	43.90	43.90	65.90
Quest For Time Bird	72.90	72.90	72.90
Rebel Charge	91.90		
Red Heat	77.90	63.90	
Red Lightning	86.90	86.90	86.90
Red Storm Rising*			107.90
Rick Dangerous*	72.90	72.90	72.90
Roger Rabit*	43.90		61.90
Roller Coaster	77.90	77.90	
RVF Honda	73.90	77.90	
Savage	73.90	73.90	73.90
Shinobi	57.90	57.90	
Silpheed*			87.90
Simcity	89.90		
Skweek*	51.90	51.90	51.90
Sleeping Gods Lie	72.90	72.90	
Space Max*			107.90
Spherical	59.90	59.90	
Stadt der Löwen	58.90		
Star Command*	87.90	86.90	99.90
Star Trek 4: Final Frontier*		73.90	99.90
Star Trek EGA+AT			77.90
Star Wars Trilogy	58.90	58.90	
Steel Thunder			76.90
Strider	73.90	57.90	73.90
Sub Battle Simulator*			59.90
Summer Edition*	73.90	73.90	69.90
Super Scramble Simulator		58.90	
Survivor		73.90	
Sword Of Aragon*			87.90
Swords Of Twilight	77.90		
Tank Attack (CDS)	73.90	73.90	
Targhan*	73.90	73.90	77.90
Teenage Queen*	43.90	43.90	53.90
Test Drive	77.90	77.90	
Test Drive 2*	77.90		77.90
Test Drive Sc. California*	35.90		35.90
Test Drive Sc. Mucles Cars	35.90		35.90
The Third Courier*			77.90
The Untouchables	77.90	62.90	
Timescanner	76.90	58.90	
Titan*	69.90	54.90	69.90
Tongue Of The Fatman*			77.90
Tower Of Babel		73.90	
Track Attack*			73.90
Tracksuit Manager	54.90	54.90	
Triad 2	73.90	73.90	
Trivial Pursuit	53.90	53.90	
TV Sports Football	87.90	57.90	
Ufo*			101.90
Wall Street Wizzard*	61.90	61.90	72.90
Wasteland			69.90
Waterloo	76.90	76.90	76.90
Wicked	77.90	58.90	
Winter Edition*	51.90	51.90	59.90
Xenon 2 Megablast	77.90	77.90	
Xenophobe		73.90	
Xybots	62.90	53.90	
Yuppies Revenge	77.90	63.90	77.90
Zak MacKracken*	77.90	77.90	77.90

* Auch für PC 3½ erhältlich.

Drucker DMP 2160
Epson-kompatibel
160 Z/Sec. nur **298,-**

Spiele für CPC

	Cass.	Disk.
Action Fighter	29.90	45.90
Arcade-Power	39.90	49.90
Batman The Movie	31.90	47.90
Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer		42.90
Epyx	26.90	51.90
Fighting Soccer	31.90	44.90
Flight ACE	45.90	57.90
Game, Set & Match II	39.90	54.90
Gemini Wing	28.90	43.90
Karate ACE	39.90	43.90
Knight Force	29.90	45.90
Mr. Heli	29.90	45.90
Purple Saturn Day	28.90	39.90
Shinobi	29.90	45.90
Silkworm	29.90	45.90
Skweek	29.90	41.90
Space ACE	39.90	43.90
Sporting Triangles	28.90	43.90
Summer Edition	28.90	43.90
Supreme Challenge	39.90	49.90
Ten Great Games III	39.90	43.90
Ten Mega Games	39.90	43.90
Xybots	28.90	39.90

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 37 70 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag – Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460 Postgiroamt Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste kplt. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.



Amiga

	DM Preis
Bat Man - Der Film	69,95
Beach Volley	69,95
Cabal	69,95
Chambers of Shaolin	66,95
Continental Circus	54,95
Day of the Pharaoh	69,95
Dogs of War	54,95
Dragons of Flame	66,95
Drakkhen	79,95
F29 Retaliator	a.A.
Fighter Bomber	a.A.
Fighting Soccer	69,95
Ghostbusters II	a.A.
Ghouls'n Ghosts	a.A.
Great Courts	69,95
Hard Drivin'	a.A.
Harley Davidson	66,95
Hillsfar	66,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
It came from the desert (1 MB)	79,95
Kaiser (Deutsch)	109,00
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
North & South	66,95
Operation Thunderbolt	69,95
Power Drift	66,95
Rainbow Islands	66,95
Rings of Medusa	a.A.
Rock'n Roll	66,95
Shadow of the Beast	89,95
Sim City (Deutsch) Ohne 1 MB!	69,95
Space Quest 3	89,95
Star Trek V - Final Frontier	69,95
Stunt Car Racer	66,95
Super Wonder Boy	66,95
The Untouchables	69,95
Toobin	54,95
Tower of Babel	66,95
Never Mind	49,95
North & South	66,95
Operation Thunderbolt	54,95
Power Drift	54,95
Rainbow Islands	a.A.
Red Storm Rising	a.A.
Rings of Medusa	a.A.
Stunt Car Racer	66,95
Summer Edition	59,95
Super Wonder Boy	54,95
The Untouchables	54,95
Toobin	54,95
Tower of Babel	66,95
Turbo Out Run	a.A.

Atari ST

	DM Preis
Bat Man - Der Film	56,95
Battlechess	74,95
Beach Volley	a.A.
Cabal	54,95
Chambers of Shaolin	54,95
Chaos strikes back	a.A.
Continental Circus	54,95
Day of the Pharaoh	69,95
Dogs of War	54,95
Dragons of Flame	66,95
Drakkhen	69,95
F29 Retaliator	a.A.
Fighter Bomber	a.A.
Fighting Soccer	54,95
Ghostbusters II	a.A.
Ghouls'n Ghosts	a.A.
Great Courts	69,95
Hard Drivin'	a.A.
Harley- Davidson	66,95
Hillsfar	66,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Iron Lord	74,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95

Commodore 64/128

	DM Kass.	Disk.
Bat Man - Der Film	29,95	42,95
Bloodwych	Auf Anfrage!	
Cabal	29,95	42,95
Chambers of Shaolin	Auf Anfrage!	
Continental Circus	29,95	42,95
Dragon Spirit	29,95	39,95
Fighter Bomber	Auf Anfrage!	
Fighting Soccer	29,95	42,95
Ghostbusters II	Auf Anfrage!	
Ghouls'n Ghosts	Auf Anfrage!	
Iron Lord *	44,95	59,95
Maniac Mansion (Deutsch)		44,95
Moonwalker	29,95	42,95
Operation Thunderbolt	29,95	42,95
Power Drift	29,95	42,95
Rainbow Islands	29,95	42,95
Rock'n Roll	39,95	44,95
Roller Coaster Rumbler	29,95	42,95
Shinobi	29,95	42,95
Sim City (Deutsch) *	29,95	42,95
Strider	29,95	42,95
Stunt Car Racer	36,95	42,95
Super Wonder Boy	29,95	42,95
The Untouchables	29,95	42,95
Toobin	29,95	39,95
Tusker	29,95	42,95
Xenophope		42,95

IBM & Kompatible

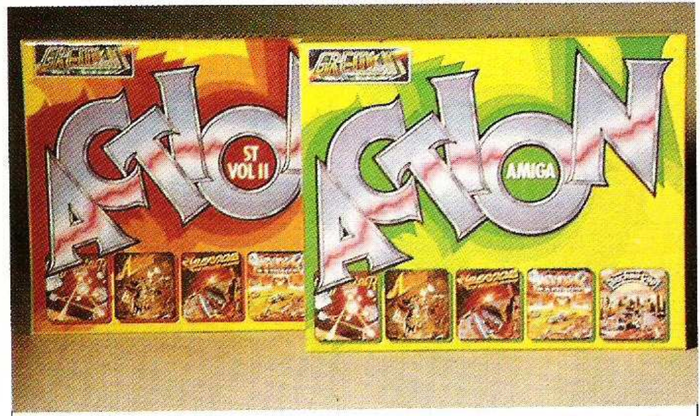
	DM Preis
Bloodwych	69,95
Day of the Pharaoh	69,95
Dragons of Flame	66,95
Drakkhen	79,95
F-15 Strike Eagle II	89,95
Fighter Bomber	89,95
Ghostbusters II	74,95
Great Courts	69,95
Heroes Quest	119,00
Indiana Jones 3 Adventure dt.	79,95
Leisure Suit Larry 3	119,00
M1 Tank Platoon	99,00
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
Ökolopoly	149,00
Sim City (Deutsch)	69,95
Star Trek V - Final Frontier	89,95
Their finest hour	a.A.
Tongue of the Fatman	69,95
Xenon II	69,95

Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck).

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt · Tel. (028 71) 18 30 88

„OBLITER-RANGER"



Da „floppt" er vor sich hin ... *Foto: Amiga*

Programm: Cosmo Ranger, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Turtle Byte, **Muster von:** International Software.

Wieder einmal heben wir ab und begeben uns in die ferne, ferne Zukunft. Wir schlüpfen in die Rolle des **COSMO RANGERs,** den **TURTLE BYTE** erschaffen hat. Im Jahre 3450, nach Jahrhunderten des Friedens, rumorts wieder im Sonnensystem: Außerirdische erklären der Menschheit den Krieg. Diverse Verteidigungs-Stationen im All wurden von den bösen Jungs mit Viren infiziert, was zur Folge hat, daß einst menschenfreundliche Wachroboter zu unberechenbaren Cola-Dosen werden und wichtige Computer-Terminals keine Infos mehr liefern. Jetzt seid Ihr gefragt: Rein in den Gleiter und jede Station von Viren säubern!

Unser Held, der COSMO RANGER, steigt locker leicht aus seinem Geflieg an der ersten von drei Raumstationen aus. Sobald er durch die Automatik-Tür tritt, beginnt für ihn ein Kampf auf Leben und Tod. Es gilt, mindestens drei von fünf Computer-Konsolen von der sogenannten „Virus-Sperre" zu befreien. Gelingt Euch das, geht's weiter zur nächsten Station...

Die Hauptaufgabe – und darüber sind wir uns wohl alle einig – liegt in der Zerstörung der entgegenkommenden oder urplötzlich aus Schächten auftauchenden Robotern. Diese feuern auf den Ranger, dessen Raumanzug allerdings nur wenige Treffer vertragen kann. So sollte man aufpassen, seine Kanone (Anfangs-Wumme; später findet man noch wirkungsvollere) und den Stick zur Hand nehmen, um dem Unheil zu entrinnen. Eine Energie- und Munitionsanzeige sind im Panel links unten integriert. Im Inventar erkennen wir zunächst die Handfeuerwaffe, die man nach deren Muni-Verbrauch des Kreiselns gen in die Umlaufbahn schmeißen kann.

Die Art des Games ähnelt stark dem bekannten *Obliterator,* aber auch einige *Project Firestart*-Elemente (ähnliche Aufgaben; annähernd dasselbe Labyrinth- und Fahrstuhl-Prinzip) sind hier bei COSMO RANGER zu erkennen (kann aber auch Zufall sein). Na, jedenfalls ist unser Held hübsch groß geraten; fast schon zu riesiges Fanta; sorry „Sprite", da er kaum ins Gefüge der Station paßt. Seine Bewegungen sind recht „merkwürdig", besonders dann, wenn er sich duckt und gleichzeitig schießt: Die „Donnerbalken-Haltung" läßt mich schmunzeln!

So eilt er nun dahin, benutzt Aufzüge, deaktiviert die Terminals und ballert auf alles, was sich ihm entgegenstellt.

Machen wir's kurz: COSMO RANGER ist ein Durschnittsprogramm mit mittelmäßiger Grafik und schlichtem Gameplay. Zur „Ehrenrettung" sei angemerkt, daß die Anfangs- und Endbilder wirklich gut sind. Leider Gottes trifft auch hier die Erkenntnis zu, daß es momentan fast kaum eine originale oder originelle Spielidee gibt. Das Rezept sollte allerdings bald gefunden werden, sonst wird's duster bei den Heimcomputer-Games. Denn: Vorsicht, die Edelkonsolen kommen!

Manfred Kleimann

Grafik	**6**
Animation	**4**
Spielablauf	**4**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**2**

HUSCH, HUSCH UND FERTIG

Programm: Nightwalk, **System:** Amiga (getestet), ST, **Preis:** Ca. 40 DM, **Hersteller:** Alternative Software, England (wohl eher Übeltäter!), **Muster von:** 71.

Was hat mein Herz sich gefreut, als ich die Verpakkung samt Disk von **NIGHTWALK** auf meinem Tisch hatte, sollte dies doch eine Art GHOSTS 'N' GOBLINS für 16-BIT darstellen. So, die Amiga-Disk aus der Verpackung genommen und runter in den Testraum, wo ich leider schon vorm ersten Problem stand:

Unser angrauender „Redaktionsopa", Bernd, spielte Kickoff! Und dann ist es jedesmal dasselbe, man kriegt diesen Fußballfanatiker einfach nicht von seinem KICKOFF. Also, WORLD CUP SOCCER '90 ins Megadrive, ihm 'n Becks in die Hand gedrückt, und frei ist der 500er (nein, nicht der Mercedes). Die Disk ins Laufwerk, auf geht's: Das Titelbild erscheint (würg). Joystick in die Hand genommen, Feuer gedrückt: Ich befinde mich mit einem Bogen bewaffnet in einer Friedhofslandschaft und muß, wie beim „Original", durch die horizontal scrollende Gegend laufen, diverse finstere Gestalten fertigmachen, um irgendetwas zu retten (wie immer).

Während ich dann so durch die Screens laufe, wird mir zum Glück vieles klar: Der Typ schleicht förmlich daher, die Sprites bewegen sich „etwas" abgehackt, das Scrolling ist so lahm und ruckelig, daß ich ko.... könnte! Und ich hab'mich schon gewundert, warum dieses Game kein anderer testen wollte.

Ne, ALTERNATIVE, mit solchem Schrott kommt ihr bei mir nicht durch, auch nicht zum Freundschaftspreis von 40 DM, der bei diesem Produkt sowieso eher als reinster Wucher zu bezeichnen ist, denn NIGHTWALK ist Mist! Nicht mehr und nicht weniger. Einziger Lichtblick (?!) ist der mittelmäßige Sound (könnte von Otti kommen, ha, ha, ha), der sich verdammt nach SOUNDTRACKER anhört. So, mehr gibt's über dieses Teil nicht zu erzählen, doch: Wartet lieber auf Ghosts 'n' Goblins (Februar)!

Torsten Oppermann



Foto: Amiga

Ab in die Gruft damit!

Grafik	**3**
Sound	**6**
Spielablauf	**4**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**2**

TOM & JERRY 2

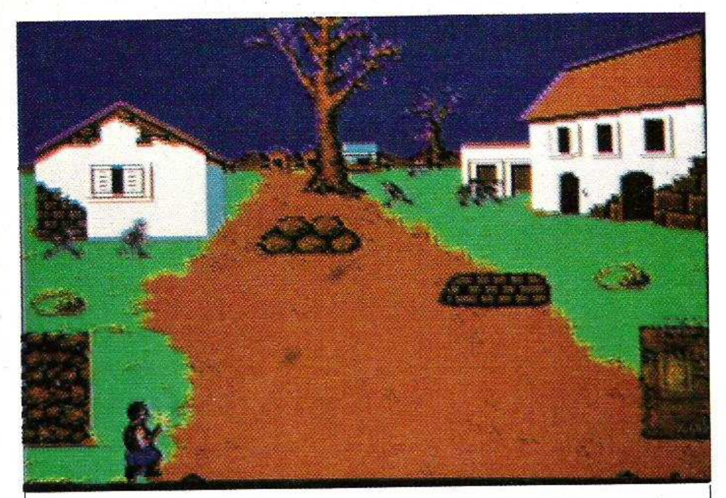
"Katz und Maus" spielen ist wieder angesagt. Laß Jerry, die naschhafte Maus, durch Wohnung und Garten springen und sich mit Käse den Bauch vollschlagen. Leidtragender ist natürlich der arme alte Tom, der dies verhindern soll. Ständig in der Hoffnung, doch endlich mal Jerry zu fangen, hetzt er durch die Behausung und - im Eifer des Gefechts - auch mal in eine, von Jerry gestellte Falle. Jerry, dessen Part Du übernimmst, freut sich darüber diebisch. Schadenfreude ist eben die schönste Freude. Viel Spaß!

BOMICO SERVICELINE
Mo - Fr von 15.00 - 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069 / 77 80 25

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen Ihnen weiter!



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER


Bereits auf dem C-64 war dieses Spiel schon überzeugend!



Programm: Cabal, **System:** (zunächst) Commodore 64, **Preis:** Ca. 34 Mark (fürs Band) & etwa 47 Mark für die Disc., **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

„Kabale und Liebe" ist von Schiller; **CABAL** ist von **OCEAN** und „Liebe" (zum Spiel) ist von mir! Mann, waren das noch Zeiten, als ich mit Uli am Spielautomaten hing und (dank kräftiger Mithilfe meines bebrillten Kumpels) die fünf Level (bestehend aus vier „Stages") durchkämpfte. Machte mir einen Heidenspaß. Nun hat OCEAN dieses Game auch für die Heimcomputer umgesetzt, dessen erste Fassung (C-64) ich mir gleich unter den Nagel riß...

Zur Story ganz kurz: Ihr dringt als Einzelkämpfer à la Bond in seinem letzten Streifen in feindliches Gebiet, um Dörfer, Küsten und Kasernen von Terroristen zu säubern. Bei CABAL-64er („Intrige") hat man aber leider, im Gegensatz zur *Tad Corporation*-Spielhallenfassung, nicht die Möglichkeit, mit 'nem Kumpel **zusammen** zu spielen. Es besteht zwar ein Zwei-Player-Modus; aber – der zweite Spieler kommt erst dann zum Zuge, wenn der erste versagt hat!

Zum Spielablauf: Es ist eigentlich ziemlich einfach, die ersten Stages (und somit Levels) erfolgreich abzuschließen, wenn man sich taktisch gut eingestellt hat. Blindwütiges Anrennen ist hier nicht gefragt. Man sollte ruhig abwarten, was die Gangster tun, sich zunächst hinter der Deckung plazieren (wird aber nach 'ner Zeit von den Terros weggebombt!) und Extra-Waffen, die vom Himmel fallen (als Symbole), aufsammeln. Desweiteren hat man Muni unbegrenzt und ist in der Lage, die feindlichen Kugeln mit gezieltem Schuß abzuballern. Bonus-Punkte gibt's auch. Die erhält man für zerstörte Feindeseinrichtungen.

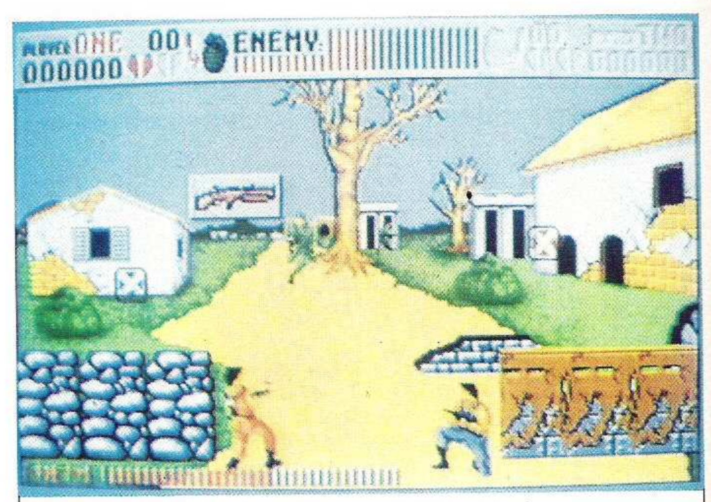
In der Anzeige unten im Screen erfahren wir etwas über unsere Restenergie (pro Stage immer „voll Blau") und die Anzahl der verbliebenen Handgranaten (welche man sich für den Endgegner aufsparen sollte), die mittels LEERTASTE ausgelöst werden. Das Fadenkreuz bestimmt das Ziel, gefeuert wird mit dem gleichnamigen Knopf an Eurem Stick.

Für vernichtete Feinde, zerstörte Einrichtungen Panzer usw. erhaltet Ihr eine bestimmte Punktzahl. Erreicht Ihr 'ne besonders hohe, dürft Ihr Euren Namen in die High-Score-Tabelle eintragen, die dann doch nicht abgespeichert wird. Nachteil!

Insgesamt gesehen, handelt es sich bei CABAL um ein gelungenes C-64-Produkt, das nicht nur mir großen Spaß bereitete. Auch „Cruiser" Klaus bemerkte treffend: „Ausgezeichnet!", während Uli kurz und knapp formulierte: „Technisch brauchbar; Spielspaß hängt vom persönlichen Geschmack ab!" Mir jedenfalls hat schon die 64er-Version gut gefallen. So freut sich der Tester auf die ST- und Amiga-Fassungen, die bald bei uns zu haben sein sollen. CABAL – find' ich gut!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Special FX	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**



Bei den 16bit-Varianten – hier ST – nahm das . . .

LETZTE MELDUNG:

Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß erreichte uns die ST-Version von **CABAL**. Bernd und Torsten haben sich diese Fassung noch für Euch angesehen und reichen ihre Meinung zum technischen wie moralischen Aspekt des Spielgeschehens nach.

Bernds Eindruck:

Rattatazong, rattatazong – weg ist der Balkon, dong! Und nicht nur der – nein, Häuser kann man ausradieren, Bäume, Büsche, Tore, Lastwagen, Panzer, Hubschrauber! So ziemlich alles, was auf dem Bildschirm zu sehen ist, kann man den Weg gehen lassen, den alles Irdische ohnehin früher oder später einschlagen wird. Vorausgesetzt, man trifft, bevor man selbst zur Strecke gebracht wird. Darauf kommt es an, und nur darauf. Ein gutes Auge ist gefragt, Reaktion und Zielgenauigkeit. Draufhalten und die Gegner umlegen, that's life!
Oh Gott, ist mir das alles peinlich! Ihr müßt es mir glauben, daß ich anfangs wirklich ziemlich skeptisch war. Ich meine, man lehnt ja Gewalttätigkeit ab, das ist doch klar! Aber irgendetwas ist mit mir geschehen. Ich weiß nicht, was es ist, aber es ist stärker als alle Skepsis, alle moralischen und ethischen Grundhaltungen. Es hat nicht lang gedauert – ich geb' es zu – und ich war mit Feuereifer bei der Sache. Das könnt Ihr wörtlich nehmen. **CABAL** hat etwas, wogegen man sich kaum wehren kann. So eine Art Dr.-Jekyll-und-Mr.-Hide-Effekt könnte man es nennen. Muß ich mich nun in die Ecke stellen und mich schämen? Ich meine, nein! Denn: CABAL ist ein Computerspiel, nicht mehr und nicht weniger. Ich habe es gern



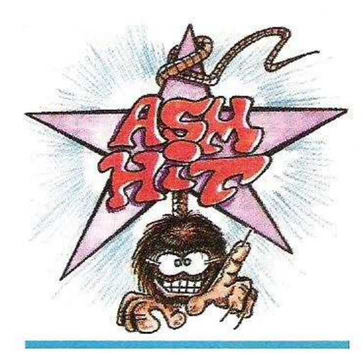
ALE UND LIEBE



Ganze bereits schon „Formen" an, die das...

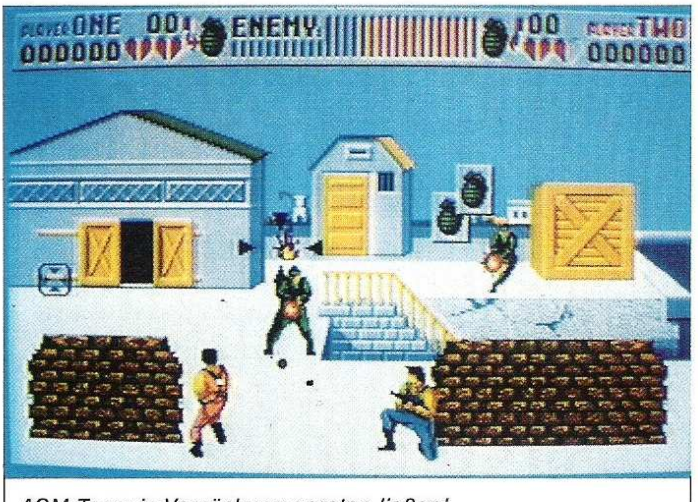
gespielt, ich werde es auch noch häufiger spielen, aber ich mache mir keine Sorgen darum, daß ich zukünftig meuchelmordend in der Gegend herumlaufe. Ich bin ein mündiger Mensch, gehe Ärger aus dem Wege, und so wird das auch bleiben. Dessen bin ich mir sicher. Wenn irgendjemand anderer Ansicht ist, ich stehe gern zur Diskussion bereit. Torsten schreibt in seinem Kommentar, daß CABAL die Vernichtung von Pixeln zum Inhalt hat. Ich schließe mich seiner Meinung voll an. Und immerhin hat jedes Computerspiel, bei dem man sich seiner Haut erwehren muß, die Vernichtung anderen Lebens zum Ziel. Seien es Tiere, feindliche Soldaten, Außerirdische, was auch immer. Ich persönlich bin der Ansicht, daß niemand die Berechtigung hat, das eine zum Abschuß freizugeben, das andere als unmoralisch und Gefahr für die (geistige) Volksgesundheit zu verteufeln.
Während ich diese Zeilen schreibe, sitzt Klaus unten am ST – und spielt CABAL. Die Maschinengewehrsalven dröhnen bis zu mir hinauf. Es klingt, als wäre ein Preßlufthammer im Einsatz. *Rattatazong, rattatazong!* Ich denke, ich werde mal zu Klaus hinuntergehen und zuschauen. Wer weiß, vielleicht kann ich ihm ein wenig helfen?

Torsten O. über **CABAL:**
Während ich ganz harmlos an meinem PC vor mich hindöste, vernahm ich aus dem Computerraum merkwürdige Geräusche: Der Manni jubelte und lachte vorm C-64, und auch Bernd (vor'm ST sitzend) gab seltsame Laute von sich „Rattatatattatata...". Neugierig wie ich nunmal bin, begab ich mich nach unten in den Compiraum, siehe da, auf dem ST und C-64 lief gerade das neueste Game von **OCEAN** (wird neuerdings von Bomico vertrieben). So setzte ich mich auf den erstbesten unserer etwas „deformierten" Stühle, der „zufällig" vor'm ST stand. Neben mir saß Bernd, die starren Augen auf den Farbmonitor des ST gerichtet, und zockte wie ein Wilder CABAL. Nachdem (wie so oft, wenn Bernie spielt – he, he ,he) der Game-Over-Schriftzug erschien, wählte Bernd den Zwei-Player-Mode und wir machten gemeinsame Sache. Los ging's bei Level 1 – Stage 1, mit einer Pixelwumme bewaffnet. Die ersten aus aneinandergereihten Pixeln bestehenden Typen tummelten sich auf dem Screen und schossen auf uns, doch Bernie und ich waren, wie immer, als Team unschlagbar (lag natürlich mehr an mir – hüstel, hüstel) und machten alles nieder, was so auf dem Screen zu sehen war (yeah). Die Häuser stürzten in sich zusammen, Pixelfiguren fielen zu Boden, Panzerfahrzeuge und Flugzeuge wurden gnadenlos in die Luft gesprengt. Bis uns dann in Level 1 – Stage 4 der Riesenhubschrauber zeigen wollte, was 'n Harke ist. Echt hammerhart das Teil, natürlich sauste auch dieses Ding nach mehreren Treffern mit 'ner gezielten Granate zu Boden. Weiter ging's dann in Level 2 – Stage 1, wo der Spaß erst richtig losging. Bernd und ich kamen total ins Schwitzen bei der Jagd nach den Highscores. Leider verließ und in Level 2 – Stage 2 das Glück, und die Terroristen behielten die Oberhand.
CABAL ist einfach wahnsinnig, zuerst in der Spiehalle und jetzt endlich auch auf C-64 und ST (Amiga folgt). Mich reizte besonders die ST-Version, denn diese bietet neben den sehr guten Grafiken ziemlich flüssige Animation, eine sehr präzise Steuerung und den absolut genialen(?) Zwei-Player-Mode, in dem im Gegensatz zur C-64-Version zwei Spieler aufeinmal gegen die fiesen Terroristen antreten können.
CABAL ist, moralische Bedenken beiseite, ein Spiel, das sich jeder Fan von Games wie W.O.P (Name von der Red. geändert) und Unternehmen Gans (Name von der Red. geändert) zulegen sollte. Den Hitstern hat's meiner Meinung nach auf jeden Fall verdient!



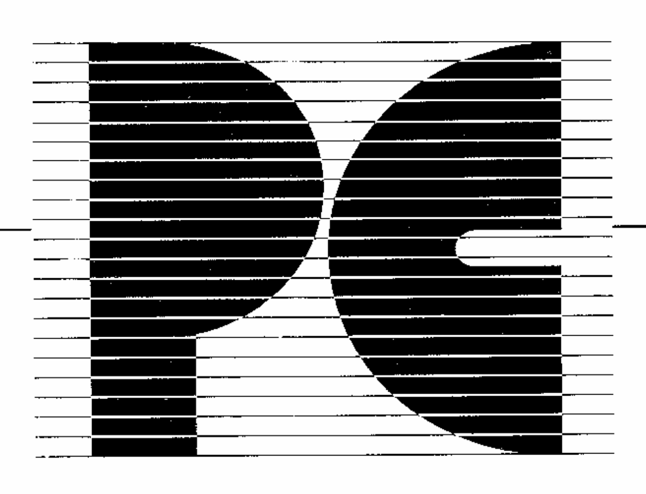
»Vergeßt Schiller, merkt Euch CABAL, ein Game, das das ASM-Team total gefesselt hat.«

	ST
Grafik	**10**
Special FX	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



ASM-Team in Verzückung geraten ließen!





präsentiert in folgenden Promarkt-Filialen die neue PC-Engine

PC-Computershop im Elektroland
Dr. Gessler-Str. 8
8400 Regensburg

PC-Computershop im Elektroland
Kohlbruck 2a
8390 Passau

PC-Computershop im Elektroland
Ahornweg 1-3
6630 Saarlouis

PC-Computershop im Promarkt
Alte Mainzerstr. 164
6500 Mainz Hechtsheim

PC-Computercenter
Tempelhofer Damm 195
1000 Berlin 42

PC-Computercenter
Breite Straße 50
1000 Berlin 20

PC-Computershop im Elektroland
Ob. Bauscher Str. 21
8480 Weiden

PC-Computercenter
Schlachthofstr. 53
8940 Memmingen

PC-Computercenter
Körberstr. 70
8500 Nürnberg

PC-Computershop im Elektroland
Th.-Heuss Ring 27
5560 Iserlohn

PC-Computercenter
Ostwall 138
4150 Krefeld

PC-Computershop im Promarkt
Fr. Schaefer Str. 2
6180 Weiterstadt

PC-Computercenter
Joh. Chaussee 301
1000 Berlin 47

PC-Computershop im Elektroland
Industriestr. 20-24
5430 Montabaur

PC-Computercenter
Limbecker Str. 12-16
4300 Essen

PC-Computercenter im Unimarkt
Eichleitnerstr. 12
8900 Augsburg

Schauen Sie mal rein und überzeugen Sie sich von den günstigen Preisen, der guten Qualität und dem riesigen Software-Angebot !

Programm: First Contact, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller und Muster von:** MicroProse, England, **Bemerkung:** Vorabversion.

LIVE VIA SATELLIT

Bei seinem neuesten Game hat es der englische Hersteller **MICROPROSE** zumindest der Story nach etwas futuristisch angehen lassen. **FIRST CONTACT**, so der Name des Produktes, erweist sich aber auch so als ein eher untypisches Actionspiel, da es mit Strategieelementen von Hause aus reich gespickt ist. Der „Otti-Normal-Verbraucher" (also der Ballerprofi schlechthin) wird bei diesem Game jedenfalls nicht so sehr auf seine Kosten kommen, wenn man auch an einigen Ecken und Enden kräftig den Feuerknopf maltraitieren darf. Bevor ich jedoch nun zum eigentlichen Testbericht komme, sollen natürlich nicht die gewohnten Worte zur Spielstory fehlen.

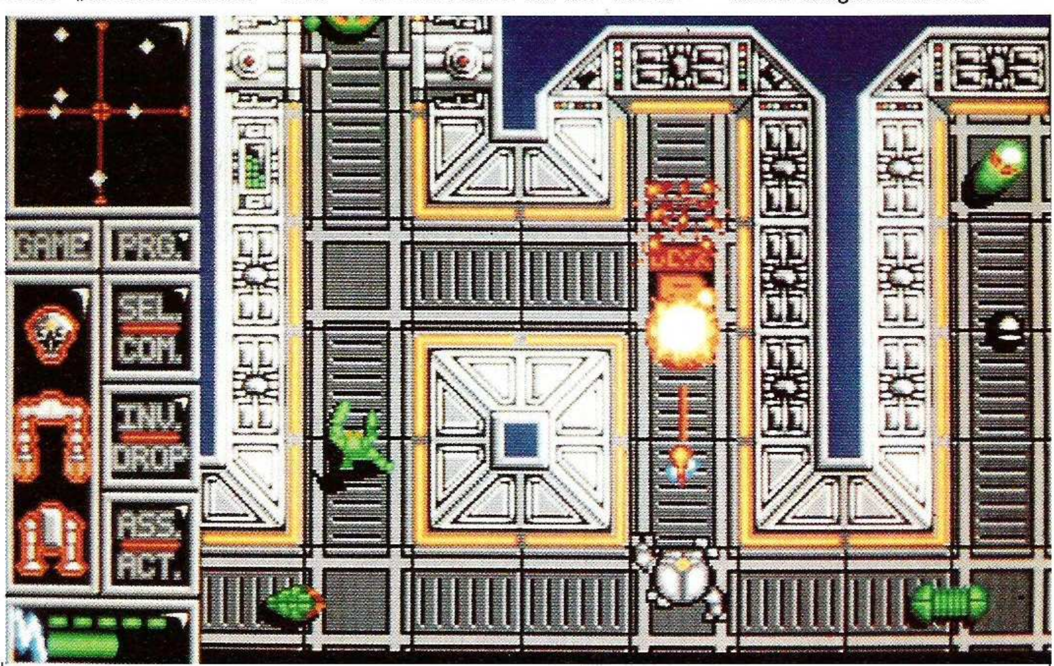
Die Menschheit schreibt das Jahr 3068. Das vorherige Jahrtausend war durch einen starken Expansionsdrang der Erdbewohner in ferne Galaxien geprägt, nachdem bis zum Jahre 2300 endlich die technischen Voraussetzungen zu solch gigantischen Plänen geschaffen werden konnten. Doch schon bald stießen die „neuen" Eroberer bei ihrer Kolonisation auf fremde, bislang unbekannte Lebensformen, die sie in ihrem Überlegenheitswahn regelrecht unterdrückten, zu Sklaven degradierten. Nach vielen „friedlichen" Jahrzehnten setzten aber jene geknechteten „Untermenschen" eine Gegenoffensive in Gang, wozu ihnen eine fremde Rasse mit ähnlich imperialistischen Ideen, wie sie die Menschheit bislang verfolgt hatte, zu Hilfe kam. In kürzester Zeit sahen sich die ehemaligen Herrscher schweren Verlusten in Bezug auf Kolonien ausgesetzt, ja sogar ihre eigene Existenz ward gefährdet. Einzig und allein ein gut verborgenes Datenkommunikationssystem, bestehend aus unzähligen Raumstationen, garantierte die Sicherheit der menschlichen Rasse, da nämlich aufgrund der schnellen Informationsübertragung dem vermeintlichen Feind effektiv beigesetzt werden konnte. Durch einen Zufall jedoch stieß ein außerirdisches Schlachtschiff auf die Verstärkerbasis 9W/4, wodurch jetzt das ganze Informationsnetz aufzufliegen droht, wenn nicht diese Eindringlinge rechtzeitig eliminiert werden können....

Soweit die Vorgeschichte zu FIRST CONTACT. Der Spieler steuert in diesem Spiel von der heimischen Erde aus „live via Satellit" eine Wartungsdrone an Bord der Raumstation, mit dem Ziele, einerseits die fremden Wesen mittels Laser aus der Basis zu „blasen", andererseits aber auch etwaige Schäden, die von den Eindringlingen herrühren, zu beiseitigen. Die Raumstation besteht übrigens aus vier verschiedenen Decks, die sich mittels Teleporter (je zwei pro Deck) untereinander erreichen lassen. In jedem Deck stößt der Spieler auf diverse Werkzeuge und andere Gerätschaften, die zum Vorankommen in diesem „Quest" unbedingt vonnöten sind. Der Clou der ganzen Chose liegt nämlich darin, die wild verstreuten Einzelkomponenten je nach Gebrauch passend zu kombinieren, wozu sich in der Anleitung einige Tips finden. Mit diesen selbsterstellten Werkzeugen ausgerüstet dürfte der ständige Kampf mit den Außerirdischen „fast" keine Problem mehr aufwerfen.

Glücklicherweise kann auch die Drone an sich mit einigen Finessen aufwarten, die einem das Leben ungemein erleichtern. So sollte ich sicherlich nicht verschweigen, daß sich die Wartungsdrone aus drei, individuell einsetzbaren Teilen zusammensetzt, welche allesamt mit verschiedenen Fähigkeiten ausgestattet sind. Selbstverständlich lassen sich auch diese Dronenteile zusammenfügen, um so zusätzliche Optionen zu erreichen. Besonders gut gefiel mir an FIRST CONTACT, daß der Spieler neben dem Steuern der Drone per Hand diese auch regelrecht programmieren kann, wozu zahlreiche Befehle in das eigene Programm implementiert werden können. Es würde mit Sicherheit zu weit führen, diese äußerst umfangreiche Befehlspalette im Detail zu beschreiben. Eines sei dennoch gesagt: Freunde dieser Gattung von Computerspielen werden von der spielerischen Seite her unter Garantie voll auf ihre Kosten kommen.

In puncto Steuerung gibt es bei dem neuen MICROPROSE-Produkt von meiner Seite nahezu gar nichts zu kritisieren, denn eine durchdachte und einfach zu erreichende Menüsteuerung erleichtert das Spielen doch ungemein. Lediglich die eigentliche Handhabung der Wartungsdrone via Joystick erweist sich gerade in der Anfangsphase als etwas gewöhnungsbedürftig, da man aufgrund der gewissen Trägheit der Drone schnell am Ziel vorbeischießt. Die Grafik von FIRST CONTACT auf dem Atari ST machte auf mich schon während des ersten Spielchens einen ungeheuer brillanten Eindruck. Attribute wie farbenfroh, detailliert und abwechslungsreich dürften die grafische Gestaltung der vier Decks der Raumstation wohl am treffendsten charakterisieren. Jedenfalls stößt der Spieler immer wieder auf neue Feinheiten, die die Motivation noch zusätzlich fördern sollten. Etwas unverständlich war es mir dagegen, warum die Programmierer auf ein echtes Scrolling verzichtet, stattdessen eine Art „Blätter-Mode" (screenweises Scrolling) eingebaut haben. Deswegen mußte ich natürlich bei der Bewertung der Grafik entsprechend zurückgehen.

Alles in allem hat MICROPROSE mit dem futuristisch angehauchten FIRST CONTACT ein ganz heißes Eisen im Feuer. Sieht man einmal von einigen technischen Schwächen ab, welche aber zum großen Teil durch die uns vorliegende Vorabversion (wird hoffentlich noch besser!!) bedingt sind, so sollten Actionfreunde, die auf den Schuß Strategie in ihrem Softwarecocktail stehen, ruhig zugreifen. *Torsten Blum*



Schon in der Vorabversion konnte Torsten die einen und anderen Stärken von FIRST CONTACT (ST) erkennen.



Grafik	**7**
Sound	**kommt noch**
Spielablauf	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung historischer Hintergründe * Überfall * Bündnisse * Bestechung und ... alles in deutscher Sprache ...

Distributor:

BOMICO

Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt / M. 90

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

utor :

.B.

Vertrieb Österreich: KARASOFT

erhältlich auf Disk für: Commodore Amiga und Atari ST 520 / 1040 (Farbe). Commodore 64 / 128 Kassette / Disk.



	CASSETTES			DISKS			
GOLD 1	SPEC	COMM	AMS	COMM	—	—	—
GOLD 2	SPEC	COMM	AMS	COMM	—	—	—
PLAT 1	SPEC	COMM	AMS	COMM	AMS	—	—
PLAT 2	—	—	—	—	—	AMIGA	ST







FRAGE: WO GIBT ES:

28 erstklassige, sorgfältig ausgewählte Titel, einschließlich 6 der raffiniertesten Münzautomaten-Konversionen, die größte Boxkampf-Simulation der Welt, 4 auf Kino- und Fernsehfilmen basierende Spiele, die elektronische Version des beliebtesten Brettspiels, den absoluten Dauerbrenner auf allen Hitlisten, 8 Nummern Eins in der Gallup-Liste, und obendrauf noch 2 der allerbesten Rennsimulationen überhaupt?



ANTWORT: EINZIG UND ALLEIN IN DER THRILLTIME-COLLECTION

Die Thrilltime Collections verblüffen allein schon durch ihre attraktive Aufmachung und das stilvolle Design. Die Aufzeichnung erfolgt auf Gold- und Platinkassetten der feinsten Qualität – jeder Titel auf einer eigenen Kassette/Disk seite (für maximale Zuverlässigkeit und Lebensdauer). Zu jedem Spiel gibt es eine Anleitung. Und wem das noch nicht genügt, den erwartet mit jeder THRILLTIME-Collection noch ein Spezialangebot für Freizeitbekleidung (Details auf der gegenüberliegenden Seite).

SCHWINDELFREI?

Programm: Roller Coaster Rumbler, **System:** Amiga, Atari ST, PC & Compatibles (EGA/CGA) (alle reingezogen! Ohne Ende...), **Preis:** Ca. 85 DM, **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** 18.

Mit Gejubel und Gekreische beginnt die Titelmusik von **ROLLER COASTER RUMBLER** nicht grundlos, hat das Spiel im entfernten Sinne doch 'ne ganze Menge mit 'ner Achterbahn gemeinsam. Die **TYNESOFT**-Freaks haben das Konzept der Achterbahn zwar ein bißchen entfremdet, doch im Grunde genommen handelt es sich um eine Achterbahnfahrt, mit einigen Tücken, wie wir später feststellen werden. Hier wird nämlich nicht nur bergab, bergauf und kurvenreich gefahren, sondern auch noch kräftig geballert. Und zwar auf Amiga, Atari ST und PC! Alle Versionen sind gleichzeitig fertiggeworden, so daß wir Euch an dieser Stelle einen „All-Systems-Review" präsentieren können. Beginnen wir mit dem A wie Amiga: In der doppelt gemoppelten Verpackung befindet sich eine Disk, das mickrige deutschsprachige Manual (DIN A6) sowie eine Audiokassette minderer Qualität, bespielt mit 'nem miesen Soundtrack.
Also, Diskette in den 500er, und ab geht die Post. Der Screen wird schwarz, es ist nur noch das Geräusch der Floppy zu vernehmen (tack, tack ,tack). Doch, was passiert nun: Es erscheint ein Titelbild (whow!?!). Erneut beginnt die Diskettenstation seltsame Laute von sich zu geben (tack, tack, tack). Nun befinden wir uns im Main-Menü von ROLLER COASTER RUMBLER . In diesem stehen drei Spielmodi zur Auswahl: F1 – Ein-Spieler-Game, F2 – Zwei-Spieler, F4 versetzt den Spieler in die Zukunftswelt unseres Helden. Allerdings handelt es sich dabei nur um ein „Bonusgame" ohne viel Hintergrund,



Achterbahn auf dem Atari ST.

denn mehr als pure Ballerei findet in dieser Spielvariante nicht statt.
Lasset uns die F1-Taste betätigen... Und schon geht's los. Es blickt uns ein fieser Typ entgegen (ist übrigens der, den wir als Spieler steuern), der sich sein Visier runterklappt und damit zum Ausdruck bringen will, daß er bereit ist, sein Leben für diese undankbare Aufgabe aufs Spiel zu setzen. Nun heißt's Stick in die Hand nehmen und das Knöpfchen drükken. Ich sitze in einem „getunten" Achterbahnwagon, der mit ultramodernen Lasern ausgestattet ist. In der Mitte des Bildschirmes befindet sich mein Visier, das ich mit Hilfe der Maus bewege. Abgefeuert wird, wie immer, mit der linken Maustaste. Mit der rechten Maustaste dreht man sich um und blickt hinten aus dem Karren. Beschleunigt wird mit der Taste Z auf'm Keyboard. Um abzubremsen, genügt ein Druck auf Space. Für Dauerfeuerfetischisten wurde eine solche Funktion eingebaut, die man mit A aktiviert. Nun düsen wir mehr oder weniger im Sauseschritt über schwindelerregende Auffahrten, durch megaharte Steilkurven und absolut steile Talfahrten. Währenddessen müssen wir uns allerlei Gesochse in Form von *Starglider*-mäßigen Spaceships vom Hals halten und darüberhinaus durch gezielte Schüsse auf A's und T's unsere Muni sowie die Zeit auffrischen. Für jeden Crash mit einem der unbeliebten Objekte gibt's natürlich Energieabzug, und leider kann man diese nicht erneuern.
Geschwindigkeitsmäßig geht's ungewohnt langsam ab, obwohl alle Grafiken per ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt werden. Wer andere Games dieses Genres gesehen hat, wird von ROLLER COASTER RUMBLER enttäuscht sein, denn hier werden beileibe nicht die Möglichkeiten des Amiga genutzt. Besser als die Grafik (bzw. Grafikgeschwindigkeit) sind da schon die Musi und die Geräusche.
Weiter geht's mit dem zweiten A. Nämlich A wie Atari ST. Die Atari-ST-Fassung unterscheidet sich nur in wenigen Punkten von der Amiga-Version. Geschwindigkeitsmäßig läuft's genauso lahm ab. Nur beim Sound hat sich einiges geändert. So sind zu der echt guten Titelmusik noch etwas Geräusche hinzugekommen, und auch die Sound FX kommen etwas unklarer aus dem Lautsprecher unseres SC1224-Monitors. Nur das Tack-Tack-Geräusch des Schrittmotors der Floppy ist etwas schneller als beim Amiga, d.h., die Ladezeiten haben sich verkürzt.
Für PC-Freaks gibt's 'n bissl mehr zu berichten, unterscheidet sich diese Fassung in einigen Punkten ganz klar von den 68000er-Teilen. 1. Die Titelmusik entfällt, dafür gibt's pervers klingende Sound FX und 'ne langweilige Musik während des Spiels. 2. Die Grafik kann auf zwei verschiedene Arten dargestellt werden (ausgefüllt und unausgefüllt). 3. Diese Fassung wird sowohl auf 3 1/2 als auch auf 5 1/4 Zoll geliefert. 4. Die Tasten sind anders belegt.
Ansonsten sind alle Versionen, zumindest vom Gameplay her, identisch. Leider wurde bei der Programmierung keine ganze Arbeit geleistet, was sich durch die mangelnde Geschwindigkeit bemerkbar macht. Ich hatte während der Testzeit eher das Gefühl, Tretroller zu fahren als auf 'ner Achterbahn zu heizen, so daß ich aufgrund dessen zu einem eher mangelndem Ergebnis komme. Gleich vorweg möchte ich noch anmerken, daß die Grafiknote nicht aufgrund der Farben, Auflösung, etc. mies ausfällt, sondern aufgrund der abschneckenden (hi, Jochen H.) Geschwindigkeit.

Torsten Oppermann

	Amiga/ST/PC
Grafik	5/5/5
Sound	9/7/3
Spielablauf	5/5/5
Motivation	4/4/4
Preis/Leistung	3/3/3

Lahmer Feuerspucker

Programm: Dragonspirit, **System:** Amiga, ST (beide Fassungen getestet), **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** 66.

Ab sofort dürfen alle ST- und Amiga-User ihr können an **DRAGONSPIRIT** unter Beweis stellen, denn **TENGEN** strikes back und bringt **NAMCO**s Erfolgsgame für die beiden 16-Bitter raus. Und da **ASM** ja **Aktueller Softwaremarkt** heißt, ist es natürlich glasklar, daß wir Euch die kalten Wintertage mit brandaktuellen Tests der neuesten Software versüßen, was wir an dieser Stelle gleich mit DRAGONSPIRIT tun werden.
Shoot-em-Up's sind in letzter Zeit wieder recht beliebt. Und neben der Quantität hat sich in letzter Zeit auch die Qualität von Spielen dieses Genres gesteigert (ich denke da an Xenon II, Blood Money und Ähnliches). Ob sich das vertikal scrollende DRAGONSPIRIT mit seinen „entfernten Verwandten" messen kann, werden wir gleich sehen.
Durch acht hammerharte Level muß man sich kämpfen, um die



„Etwas" zu einfach geht es zu! Foto: ST

Trotz Bugs durchaus fetzig

Programm: Action Fighter, **System:** Atari ST (getestet, nur Farbe), IBM & Kompatible (reingeschaut), Amiga, C-64 (reingeschaut), Spectrum, Schneider CPC, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller und Muster von:** Firebird, Tetbury, England.

Kenner der Automatenbranche werden sich mit Sicherheit noch an *SEGA's* Coin-op-Erfolg **ACTION FIGHTER** erinnern, an eine „Ballerkiste" vom Allerfeinsten nämlich. Erfreulicherweise hat sich nun der englische Hersteller **FIREBIRD** die Mühe gemacht, die lang herbeigesehnte Konvertierung vom Automaten für alle gängigen Homecomputer zu erstellen. Zumindest für den Atari ST ist ein durchaus respektables Ergebnis herausgekommen. Bis auf die MS-DOS-Fassung und die 64er-Version, über die ich zum Schluß noch einige Worte verlieren werde, lagen uns leider keine weiteren Versionen vor.

Als ACTION FIGHTER darf der Spieler wieder einmal ganz prekäre Situationen zum Wohle der Allgemeinheit bereinigen, was schnell in einen bedingungslosen Überlebenskampf ausartet. Glücklicherweise kann man auf ein hypermodernes Kampfgefährt zurückgreifen. Der Clou dieses Vehikels besteht in dessen Verwandlungsfähigkeit. So startet man mit einem äußerst schnellen und wendigen Motorrad, das sich bald in einen schlagkräftigen Flitzer und zuletzt schließlich in eine Art Jet-Car transformieren läßt. Der einzige Haken liegt nun einzig und allein darin, daß man zu den jeweiligen „Metamorphosen" eine gewisse Anzahl an Icons benötigt, die es während eines jeden Levels in Form von Buchstaben aufzusammeln gilt. In dem ersten Level sieht die ganze Chose nun so aus, daß man zu Beginn mit seinem Zweirad einen sich wiederholenden Straßen-Parcours unsicher macht, auf der ständigen Suche nach jenen Buchstaben. Sobald nun der vierte Letter „überfahren" wurde, wandelt sich das Geschoß in ein nettes Auto um. Nach zwei weiteren Levels geht's mit dem Jet-Car kurzerhand in luftige Höhen, schließlich ist ein harter Luftkampf angesagt, an dessen Schluß ein saftiger Endgegner in Form eines Jumbo-U-Bootes wartet. Während der einzelnen Entwicklungsstufen des Gefährtes läßt sich dessen Kampfkraft erheblich aufbessern, indem man es in von Zeit zu Zeit auftauchende SEGA-Lastwagen bzw. Hubschrauber steuert. Mit dieser Methode kommt man schnell zu einem Doppelschuß, Zielsuchraketen (gut für feindliche Hubschrauber) und weiteren Finessen.

Vor allen die Gegner „zu Luft" erweisen sich als haarig, da nämlich der eigene Flieger in der Anfangsphase nur äußerst träge (re)agiert, weshalb man meistens gerade hier seine drei Leben verspielt. Zwar sind die Straßenverhältnisse im allgemeinen leichter zu handhaben, aber manchmal zeigen sich die feindlichen Autos und Motorräder doch von einer etwas fieseren Seite, die man vor allem als Zweiradfahrer zu spüren bekommt. Später, auf den eigenen vier Rädern, bedrohen einen plötzlich auftauchende Helicopter, die mit ihren Bömbchen ganz nette Krater hinterlassen. Ein weiteres Problem liegt in der Streckenführung selbst, denn neben scharfen Kurven erwarten den Spieler auch einige Wassergräben und andere Fiesheiten, welche sich nur schwerlich passieren lassen (beim Verlassen der Straße gibt's eine schöne Explosion zu sehen!). Leider haben sich auch einige kleine Bugs in ACTION FIGHTER eingeschlichen, über die man sich oft ärgern wird. So finden sich die benötigten Buchstaben nicht auf der Straße sondern auf dem „unerreichbaren und tödlichen" Grün. Eine weitere Gefahr droht dem Spieler von jenem SEGA-Laster, dem man sich mit extremer Vorsicht nähern sollte, will man keinen vorzeitigen Bildschirmtod riskieren.



Hier das noch angetunete Motorrad (Foto ST)

Die Grafik an sich wurde recht nett gezeichnet. Besonders die schön gestalteten Straßenzüge innerhalb einer Stadt wie auch die freie Landschaft wußten zu gefallen. Leider „verruckelt" das Vertikalscrolling jene guten Ansätze gänzlich, so daß man bei schneller Fahrt fast schon das kalte Grausen bekommt. Auch die Sprites fielen etwas zu spärlich aus. Dagegen läßt sich beim Sound nicht viel kritisieren, wenn er sich auch kaum von anderen Kompositionen dieser Zeit abhebt. Glücklicherweise erweist sich die Steuerung als äußerst brauchbar, wodurch wenigstens von der spielerischen Seite her keinerlei Probleme auftreten dürften (von den wenigen Bugs einmal abgesehen). Im Vergleich zur Atari ST-Version kann die PC-Fassung (ich beziehe mich hier auf die EGA-Karte) ähnlich gute Kritiken einheimsen, obwohl sie doch technisch ein bißchen hinter dem „ST-Ideal" herhinkt. Jedoch überwiegen hier die spielerischen Elemente, so daß die PC-User ruhigen Gewissens zugreifen können. Die 64er-Freunde können sich steuertechnisch auch nicht beschweren. Was die Grafik angeht, ist A.F. hier nur biederes Mittelmaß, während das Gameplay die Leute nicht gerade vom Hocker reißen wird!

Den Atari-Freaks sei trotz angeführter Mängel zu diesem FIREBIRD-Produkt geraten, denn hinter ACTION FIGHTER verbirgt sich ein knallhartes Ballergame, das einen auf längere Zeit fordern dürfte. Man darf wieder einmal gespannt auf den „Ausfall" der restlichen, noch angekündigten Versionen blicken. *Torsten Blum*

Grafik	**7**
Sound	**8**
Motivation	**9**
Spielablauf	**7**
Preis/Leistung	**8**

Prinzessin im neunten und letzten Level aus den Klauen des Oberfieslings zu befreien. Dabei steuert man einen mutigen Drachen, dessen Feuerkraft durch bestimmte Extras aufgebessert werden kann. Bis zum Flammenstrahl ist alles vertreten, was Drachen Spaß macht. Neben der Schußstärke kann natürlich auch die Schußanzahl (Drachenköpfe) erhöht werden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, Lifepoints aufzusammeln. Für jedes Leben stehen drei Lifepoints zur Verfügung. Bei jeder Berührung mit den Feinden oder Bodenhindernissen geht ein Lifepoint sausen.

Geschossen wird, wie gewohnt, mit dem roten Button. Und zwar dauerfeuermäßig. Das bedeutet, Knopf gedrückt halten, und los geht die wilde Ballerei. Im Gegensatz zum Arcade-Vorbild schießt man bei ST und Amiga sowhl die Bomben als auch die „normalen" Schüsse mit ein und demselben Feuerknopf ab. Aus diesem Grund ist eine genaue Anvisierung der Boden- bzw. Lufthindernisse nicht ohne weiteres möglich.

Weitaus störender wirkt sich das Ruckeln der Sprites sowie des Scrollings auf den Spielspaß aus, denn je mehr Sprites sich auf dem Screen tummeln, desto langsamer wird das Spiel.

Unterschiede zwischen den einzelnen Verionen gibt's kaum. Auf dem ST ist das gesamte Spiel etwas schneller, doch dafür ist der Bildschirmausschnitt schmaler.

Die Amiga-Fassung bietet im Gegensatz zur ST-Version Digigeräusche. Ansonsten sind beide Versionen identisch.

Mit softem Scrolling und flüssiger Animation wäre DRAGON-SPIRIT mit Sicherheit chartverdächtig gewesen, doch mit so vielen technischen Schnitzern...

Torsten Oppermann

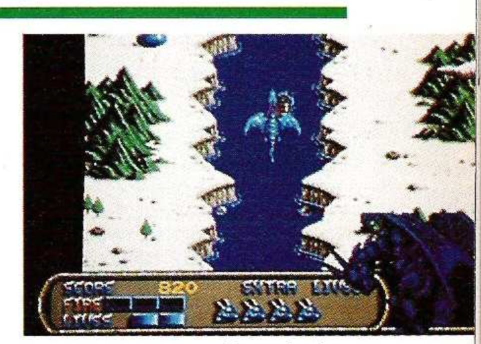


Foto: Amiga

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**6**

NASSE T-SHIRTS · VOLLE GLÄSER · NETTE GIRLS

Programm: Bar Games, **System:** PC (angeschaut); mind. DOS 2.0, 512K für EGA oder 384K für CGA & Hercules, ST, Amiga, C-64, **Preis:** Ca. 75 Mark (PC), **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** Accolade, London, England.



„Wieder mal nur heißer Wind, der uns aus Richtung San Jose entgegenbläst", dachte ich bei mir, als ich die **BAR GAMES** von **ACCOLADE** ins Laufwerk des ASM-geleasten PC's schob. Doch: Was dann „lief" und „werkelte", erfreute mich aufs diebischste. Assistiert wurde ich von Klaus, der mir im „Turnier-Modus" zur Seite stand. US-Kenner Klausi-Mausi drängte sich förmlich ins Geschehen, konnte mir aber auch nicht die nordamerikanische Variante unseres Lügenpaschs verklickern. So beschlossen wir, ausnahmsweise mal einen Blick ins Handbuch zu werfen, aus dem wir das Nötigste abzuschreiben gedachten, aber leider blieb uns auch hier der Erfolg versagt, so daß wir fast ziellos mit der Bardame unsere Knete verzockten.

Der zweite „Wettbewerb" hatte es in sich – ein echtes Schmankerl für die „Sex Follies" unter uns (übrigens: ACCOLADE weist schon auf der Packung darauf hin, daß es sich um ein Produkt fürs „reifere Publikum" handelt! Alle Unterachtzehnjährige also: weggeschaut!).

Na, ja, bei dem WET 'N' WILD geht's ums Begießen von Mädels oder Jungs (!) zum Zwecke der Kenntlichmachung bestimmter Körperteile unter dem T-Shirt bzw. Hemd. Im Klartext: Man bewegt ein Männchen auf der oberen Etage einer Bühne (oder Bar?), das die Aufgabe hat, einem Girl Wasser aus Kübeln über die Bluse zu schütten. Sobald sich das Mädel (oder der Knabe) „vollgesogen" hat, geht's auf zur nächsten Runde. Wichtig hier: Der Kampf gegen die Uhr. Man hat nur eine Minute Zeit, die betreffende Person mit Wasser zu überfluten! Das gilt für alle acht Runden dieses typisch amerikanischen Wettbewerbs. In den nächst höheren Leveln wird die Aufgabe natürlich schwieriger; spätestens bei „Victoria" (Klaus und ich wählten den Damen-Modus!) zögert das „Opfer", geht nicht mehr regelmäßig von rechts nach links, bleibt bisweilen stehen, ändert willkürlich die Richtung oder hofft auf die Unterstützung der zuvor benäßten Mitstreiterinnen. Diese nämlich eilen Victoria zu Hilfe, setzen die Eimer-Reihe unter Strom oder kicken den Eimer einfach um. Insgesamt gesehen, eine witziges Spielchen, das „gewaltfrei" und keineswegs als „frauen- oder männerverachtend" einzustufen ist.

Abteilung drei der BAR GAMES besteht aus dem Zapfen und Servieren von Bier: Der Bildschirm ist in drei Teile gesplittet. Unten erkennen wir unseren „Frank Zapper", der die Gläser füllt, um dann die Personen à la *Leaderboard*-Steuerung mit dem blonden Gesöff zu beliefern. Dies ist nicht so einfach, da man die Entfernungen der an der Theke Platz genommenen Personen genau einschätzen muß. Auch hier geht's um die Zeit, die Wurscht – und um zufriedene Biertrinker.

AIR HOCKEY ist ein bekanntes Tischspiel, das auch in unseren Gefilden mal irgendwo in den Kneipen rumstand. Die Idee ist recht simpel: Man versucht mit Hilfe eines Mini-Curlers (wie beim Eisstockschießen üblich) den Puck ins „Tor" des Gegners zu befördern. Wer zuerst siebenmal ins Schwarze (hier: ins Rote) getroffen hat, gewinnt das erste Spiel. Der Wettbewerb geht über „best of three", das bedeutet, man muß zwei Matches gewonnen haben, um auf den nächst stärkeren Gegenspieler zu treffen. Begonnen wird mit dem schlappen „Clyde", es folgt „Nina" (hat schon ein paar mehr Tricks drauf – sehr sicher, das Girl). Später dann erleben wir „Willard" in Aktion. Er ist deutlich fahrig, haut sich die Dinger sehr oft selbst rein. Man sollte jedoch zunächst hinten dichtmachen (sich nicht zu weit nach vorn bewegen), weil der Bursche mit seinem „Penholder-Griff" eine präzise „Gerade" drauf hat!!! Zuletzt haben wir's mit Barbi zu tun. Sie ist eine ausgereifte Air-Hockey-Spielerin, die sehr, sehr selbstsicher zur Sache geht. Hier meine Empfehlung: aus der „kontrollierten Abwehr" (stammt von „Otto" aus Bremen) heraus agieren und einen langen Puck-Wechsel erzwingen. Dann macht sie Fehler. Ansonsten hilft nur der Fight auf Biegen und Brechen ...

Zu guter Letzt wenden wir uns drei netten Girls an der Bar zu, von denen eine, die die Blume trägt, „abgeschleppt" werden soll (oder muß? Oder möchte?). Von links nach rechts erkennen wir eine Brünette, ein Blondie und eine schwarzhaarige Dame. Diese zeigen uns zunächst die kalte Schulter. Mittels eines leicht modifizierten Multiple-Choice-Tests auf „Trivial"-Art geht es darum, die entsprechende Dame anzusprechen (dies im wahrsten Sinne des Wortes), damit sie sich uns zuwendet und einer Einladung am Wochenende zustimmt. Wir starten also am Mittwoch und haben noch drei Tage Zeit, um unseren Annäherungsversuch erfolgreich abzuschließen. Auch hier geht's gegen die Uhr. Das Themen- und Konversations-Menü besteht aus drei Phrasen oder Topics. Der Handzeiger springt willkürlich umher, so daß wir ziemlich genau die Leertaste (oder den Feuerknopf) drücken müssen, wenn wir eine der Punkte anwählen möchten (gar nicht so einfach). Ich habe nun herausgefunden, daß die Girls auf bestimmte Themen besonders „abfahren". Hier sind sie (allerdings nur angedeutet, damit Sie auch noch 'n bißchen rumexperimentieren können!): Die rothaarige Lady interessiert sich für Börsengeschäfte (Stock Market). Ein besonderes Faible besitzt sie für eine Maklergruppe (bestehend aus zwei Namen!). Die blonde junge Dame ist von Schulter bis Bein auf die neueste Bade-Mode eingestellt. Sie mag Baseball und studiert an der Uni. Die Schwarzhaarige dagegen liebt die Veränderung, die örtliche. Exotische Reisen haben es ihr angetan. Einziges Stichwort hier: Rio.

Die Amis haben eine merkwürdige Art, in 'ner Kneipe ihre Freizeit zu verbringen – das steht wohl schon mal fest! Aber: Die BAR GAMES von ACCOLADE – ja nur für das reifere Publikum bestimmt – sind PC-mäßig wirklich interessant. Die Grafik geht voll in Ordnung; die verschiedenen Typen (vor allem beim Airhockey und bei der Bier-Geschichte) sind teilweise ausgezeichnet animiert. Den schwungvollen, aber leider piepsigen PC-Sound lassen wir mal außen vor. Die einzelnen Teile der GAMES sind interessant, witzig, „harmlos" und gefällig. Ich kann ja gern Klaus noch mal fragen, aber ich glaube, auch in seinem Namen sprechen zu können: Bravo, ACCOLADE, dat Ding is gelungen! *Manfred Kleimann*



Ein Hauch von Saloon: die BAR GAMES

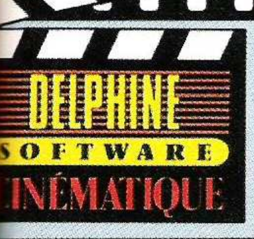
Grafik/Animation	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

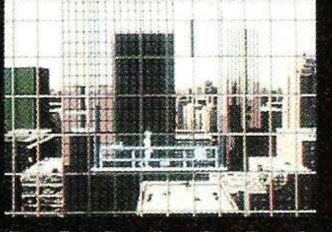
FUTURE WARS

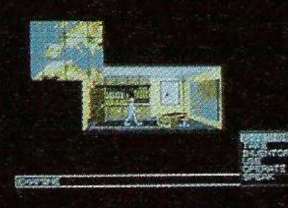
TIME TRAVELLERS

CINÉMATIQUE™ – Eine brandneue – noch nie da gewesene – Qualitätsklasse für Computerspiele

CINÉMATIQUE CINÉMATIQUE CINÉMATIQUE











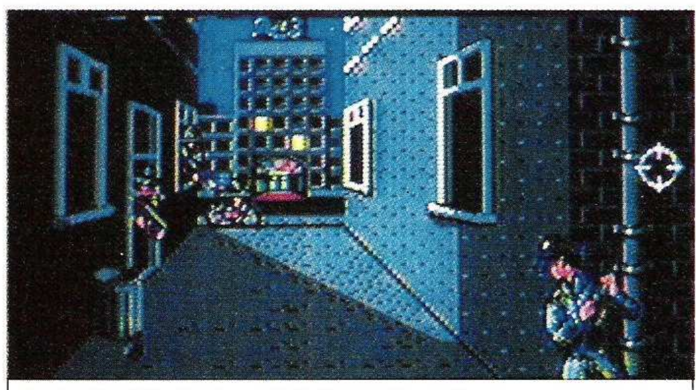
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw?
Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen!
Mo. – Fr, von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Anruf genügt! Tel: 069/778025

Vertrieb
Elbinger Straße 1
D-6000 Frankfurt/Main 90
W. Germany

ELLIOT NESS UND SEINE UNBESTECHLICHEN

Programm: The Untouchables, **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum (ST, Amiga, Schneider erst Anfang Dezember), **Preis:** ca. 32 Mark (fürs Band) und etwa 47 Mark (für die Biegsame), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England; Bomico, Frankfurt.



Ein heißer Straßenkampf (C-64) entbrennt

Robert Stack war der erste Darsteller des furchtlosen, unermüdlichen und vor allem „unbestechlichen" Officers, der dem organisierten Verbrechen in Chicago den Kampf angesagt hat. Anfang der 60er Jahre lief es bei uns „in der einzigen Reihe" (ARD) unter dem Namen „Die Unbestechlichen". Später wurden die Folgen unter dem Titel „Chicago 1930" wiederholt. Doch: Dessen nicht genug – 1988 griff man in den Universal Studios diesen Stoff wieder auf und produzierte einen Erfolgsstreifen, bei dem Kevin Costner die Rolle des Ness übernahm und zusammen mit seinem Lieblings-Cop Jimmy Malone (Sean Connery) auf die Jagd nach Al Capone (Robert de Niro) ging. **OCEAN SOFTWARE** hat nun seinerseits – filmgetreu – eine Versoftung gestartet, die momentan erst für den C-64 und den Spectrum erhältlich ist. Schauen wir mal in die 64-Fassung:

Das Spiel ist in mehrere Spielabschnitte untergliedert; Szenen aus der gleichnamigen Filmvorlage **THE UNTOUCHABLES.** Insgesamt sechs verschiedene Bilder und Gefahrenmomente müssen die vier tough Guys überstehen. Jeder von den „Hauptdarstellern" hat seine Stärken und Schwächen; zwei davon (Ness und Malone) richten das Ganze aber schließlich, wenn Ihr nicht nur ballert, sondern auch taktisch klug vorgeht (man kann zwischen den Charakteren „hin- und herschalten"!).

Die erste Szene ist ein einfaches, aber spannendes Plattfor-Spielchen, bei dem es darum geht, innerhalb eines Lagerhauses genügend Beweise zu finden, um Al Capone's Imperium zu sprengen. Doch: Zuvor werdet Ihr Euch mit zahlreichen Gangstern rumschlagen müssen. Man beachte hier – wie anderswo – das Fadenkreuz. Es bestimmt die Richtung der Schüsse.

Andere Szenen des Games lassen uns in 3D auf die Verhinderung von Straftaten „eingehen" (nicht wörtlich nehmen!). Vornehmlich geht's darum, die Gangster zu hindern, selbstdestillierten Fusel (Prohibition in den USA der 30er Jahre!) vom Lkw zu entladen oder den Drogenumschlag zu vereiteln.

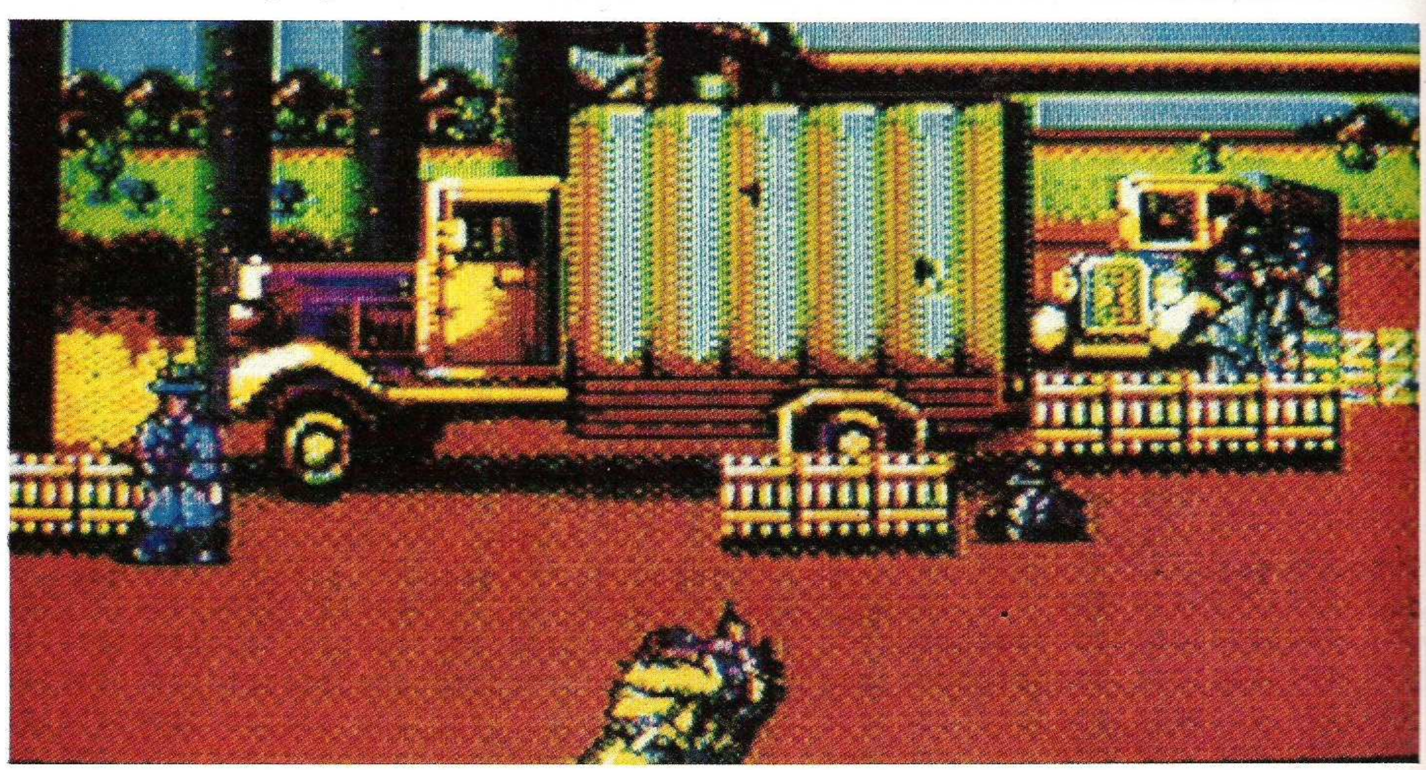
Ness gerät in zwei weitere brenzlige Situation, wobei die eine heikel in 3D (Straßenkampf) und die andere gefährlich in Vogelperspektive für ein Baby ist, das mitsamt Kinderwagen die Treppen eines Bahnhofs runterrollt. Elliot Ness hat alle Hände voll zu tun. *„Cinemaware"*-artig geht's dann auch noch zu, wenn à la *It came from the Dessert* ein übergroßer Revolver in der Hand ruhig geführt werden muß, um eine Geisel aus den Klauen des Kidnappers zu befreien!

OCEAN hat mit THE UNTOUCHABLES ein weiteres Film-Thema aufgegriffen. Dieses neue Teil ist zwar auch nur ein Cocktail aus mehreren Elementen der Software-Geschichte. Man hat jedoch den Eindruck, daß das Haus aus Manchester sich ab jetzt lupenrein an Original-Szenen aus den Streifen halten will. Das ist auch gut so.

Technisch gesehen, gefällt mir die 64er-Version gar nicht schlecht. Natürlich hätte man hier und da einiges „besser" machen können (sagen momentan viele Leute), das Gameplay aber ist brauchbar; auch die Sounds gehen voll in Ordnung. Bleibt nur noch die Frage nach dem Erscheinungsbild der 16bit-Vertreter. Die Antwort werden wir Euch (hoffentlich) schon in der kommenden Ausgabe geben können!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9





	C 64/D	Amiga	Atari ST	IBM
3D Pool	43,–	61,–	61,–	--,–
Action Fighter	43,–	61,–	61,–	61,–
Airborne Ranger	61,–	69,–	69,–	69,–
Altered Beast	**43,–**	**79,–**	**59,–**	**--,–**
Archipelagos	--,–	79,–	79,–	89,–
Batman – The Movie	**43,–**	**79,–**	**59,–**	**--,–**
Battletech	61,–	79,–	79,–	89,–
Beach Volley	43,–	79,–	59,–	--,–
Bloodwych	--,–	79,–	79,–	--,–
Börsenfieber	53,–	--,–	--,–	79,–
Curse of the Azure Bonds	69,–	--,–	--,–	89,–
Dynamite Düx	43,–	79,–	59,–	--,–
Eye of Horus	43,–	79,–	79,–	89,–
F-16 Falcon	--,–	89,–	79,–	109,–
F-16 Falcon Mission Disk	--,–	61,–	61,–	--,–
Fighting Soccer	43,–	79,–	59,–	--,–
F.M. II Paket	43,–	53,–	53,–	53,–
Grand Monster Slam	43,–	61,–	61,–	61,–
Grand Prix Circuit	43,–	79,–	--,–	79,–
Gunship	61,–	89,–	89,–	109,–
Hanse	53,–	69,–	69,–	79,–
Hard'n Heavy	43,–	53,–	53,–	--,–
Hillsfar	61,–	--,–	--,–	79,–
Hostages	49,–	69,–	79,–	--,–
Indiana Jones / Adv.	**--,–**	**79,–**	**79,–**	**89,–**
Jeanne D'Arc	--,–	53,–	53,–	53,–
Kick Off	43,–	53,–	53,–	--,–
Kult	--,–	59,–	59,–	--,–
Lizenz zum Töten	43,–	59,–	59,–	--,–
Lombard RAC Rally	--,–	79,–	79,–	79,–
Maniac Mansion	**--,–**	**79,–**	**79,–**	**--,–**
Mr. Heli	43,–	79,–	79,–	--,–
New Zealand Story	43,–	79,–	59,–	--,–
Ökolopoly	--,–	--,–	--,–	149,–
Oil Imperium	**43,–**	**61,–**	**61,–**	**61,–**
Paperboy	--,–	59,–	59,–	79,–
Passing Shot	43,–	59,–	59,–	--,–
Popolous	--,–	79,–	79,–	--,–
Popolous / Promised Land	--,–	43,–	43,–	--,–
Rainbow Warrior	43,–	79,–	79,–	79,–
Rally Cross Challenge	43,–	53,–	53,–	69,–
Real Ghostbusters	43,–	79,–	59,–	--,–
Rick Dangerous	43,–	79,–	79,–	79,–
Rodeo Games	43,–	79,–	79,–	79,–
RVF Honda	--,–	79,–	79,–	--,–
Shinobi	**53,–**	**59,–**	**59,–**	**--,–**
Silent Service	53,–	79,–	69,–	79,–
Stunt Car Racer	43,–	79,–	79,–	79,–
Super Wonderboy	43,–	79,–	59,–	--,–
Test Drive 2	**53,–**	**79,–**	**--,–**	**79,–**
Test Drive 2 / Car Disk	**29,–**	**33,–**	**--,–**	**33,–**
Test Drive 2 / Scenery	**29,–**	**33,–**	**--,–**	**33,–**
Thunderbirds	43,–	79,–	79,–	--,–
Ultima Triology	53,–	--,–	--,–	69,–
Vermeer	53,–	79,–	69,–	69,–
Weird Dreams	53,–	79,–	79,–	79,–
Yuppie's Revenge	49,–	79,–	61,–	79,–
Zak McKracken (deutsch)	61,–	79,–	79,–	79,–



Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck / Bar / Überweisung + 8,– DM.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

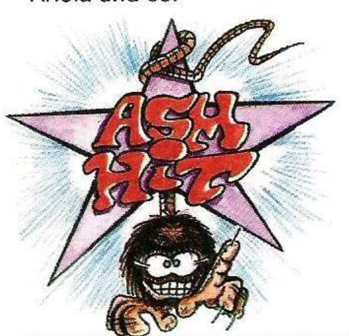
	Disk	Cass.

Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:
Alter:
Computersystem:

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

I WISH YOU A MERRY X-MAS

Programm: Christmas Collection, **System:** C-64, CPC, **Preis:** ganz genau 44.95 (Kass.), 59.95 (Disk und so), **Hersteller:** Hewson und so, **Muster von:** Ariola und so.



»CHRISTMAS COLLECTION: Genau das Richtige für den Gabentisch«

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft bringt **HEWSON** die **CHRISTMAS COLLECTION** auf 'n Markt. Es handelt sich hierbei um 'nen richtigen Sixpack (jawoll!). Sechs spitzenmäßige Programme, fast alle mit der Auszeichnung **ASM-HIT** versehen, enthält diese Compilation. Im folgenden werde ich jedes dieser Programme kurz beschreiben, damit Ihr Euch ein Bild dieser Teile machen könnt. Beginnen wir mit **CYBERNOID II**, dem „Follow-up" zu CYBERNOID, viel hat sich gegenüber dem Vorgänger zwar nicht geändert, doch CYBERNOID II ist genauso ein Smash-Hit wie der Vorfolger.
ELIMINATOR ist ein Spiel ganz im Stil von *FIRE & FORGET* und *ROADBLASTERS*. Animatorisch hat man sich zwar einige „Ideen" von *SPACE HARRIER* „geliehen", doch ELIMINATOR ist ein gutes Spiel mit schnellen Grafiken.

Wenn ich den Namen **URIDIUM** erwähne, müßte heutzutage ja wohl jeder wissen, wovon die Rede ist. Aus diesem Grund sträube ich mich, etwas über dieses Hypergame zu sagen (ätsch).
Bei **LIGHTFORCE** sieht's ähnlich aus: Dieses Weltraumballerspiel konnte schon vor Jahren begeistern, was sicherlich nicht nur auf die gute Grafik, sondern auch auf den gehobenen Schwierigkeitsgrad zurückzuführen ist. Baller-Action, die auch noch Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung begeistern kann.
Mit **EXOLON** befindet sich ein weiteres Action-Game auf dieser Compilation, das durch eine fantastische Grafik und wahnsinnig ausgeklügeltes Gameplay besticht. EXOLON: Ein „Exolontes" Shoot-em-up.
Zuguterletzt haben wir auf der 64er-Kollektion noch das rasante Ballergame **SANXION**, das mit einem der besten Sounds des Altmeisters *Rob Hubbard* ausgestattet ist. Wirklich lohnenswert. Auf der Schneider-Sammlung befindet sich das „Kammera-schräg-oben-Game" **HYDROFOOL**, mit dem man ein Action-Adventure ganz besonderer Güte erhält.
Gesamteindruck: Für seine knapp 60 Steinchen (je nach Datenträger) enthält der fanatische Achtbit-Freak sechs Spitzen-Dinger, die allesamt gelungen sind. Das ist im Schnitt knapp 'n Zehner pro Game. Lobenswert, HEWSON, deshalb gibt's dafür auch den allseits bekannten **ASM-HIT-STERN**!

Torsten Oppermann

Grafik	**8-10**
Sound	**9-11**
Spielablauf	**9-11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

ADEL VERPFLICHTET

Programm: Bushido, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** MicroProse.

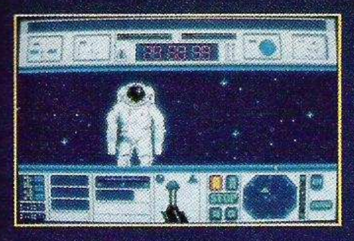
Ziemlich mittelalterlich düster wird's bei **BUSHIDO**, heißt dies übersetzt doch soviel wie „Adel". Und adelig ist auch die Programmiertruppe, die hinter dem Spiel steckt, denn **GRAFTGOLD** ist die Softwarefirma von Andrew Braybrook und Steve Turner. Nun sollte man meinen, daß Adel verpflichtet – zu guten Games nämlich, doch leider entpuppt sich BUSHIDO trotz aufgemotzter Spielhandlung als simples 3D-Labyrinthspiel, das in diesem Stil schon zigfach in der jüngeren Softwaregeschichte auftauchte. In dieser neuerlichen Auflage dieses abgelutschten Themas geht's um zwei verfeindete japanische Clans, die im Clinch liegen. Der eine will dem anderen ans Leder, doch der verbarrikadiert sich in seiner Festung. DU als Held hast nun die Aufgabe, die Kontrolle über die neun Levels der Festung zu bekommen, indem Du alle Räume erkundest, Gegenstände aufsammelst und sie bei entsprechender Gelegenheit benutzt. So können geheime Türen, Waffen, Schlüssel oder Goldmünzen gefunden werden. Vor Spielbeginn darf sogar noch einer von acht Charakteren mit unterschiedlichen Eigenschaften ausgesucht werden, eine Option zum Abspeichern des Spielstandes gibt es ebenfalls. Natürlich ist unser tapferer Samurai nicht ganz allein in der Burg: Verschiedene Schergen des feindlichen Clans latschen als „interaktive Charaktere" herum. Will heißen: Sie können schlafen, den Helden angreifen, sich von ihm verschrecken lassen oder im Dunkeln übersehen. Eine ganz nette Idee, doch leider bleibt BUSHIDO letztendlich ein Labyrinthspiel mit dem Touch des Altertums. Hinzu kommt, daß die Grafiken nicht besonders abwechslungsreich sind, ganz zu schweigen von den Sprites und dem vor sich hin plätschernden Sound. FIREBIRD kündigt das Spiel zwar als „Action-Strategy-Game" an, doch unter Strategie versteht man gemeinhin etwas anderes als das ziellose Suchen und Ausprobieren von Gegenständen. Mag der C-64 für viele auch schon veraltet sein, die Spiele für diesen Rechner müssen es jedenfalls nicht sein.



Armes GRAFTGOLD-Team: Seit PARADROID ging's bergab. Auch BUSHIDO für den C-64 kann daran nichts ändern.

Michael Suck

Grafik	**6**
Sound	**8**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**







E.S.S

EUROPEAN SPACE SIMULATOR

- [illegible] Bilder und Gegenstände in voller 3D Form
- Beibehaltung aller wissenschaftlichen und technischen Daten
- außergewöhnlich genaue und realistische Graphiken
- einzigartige Steuerung in der Schwerelosigkeit
- Game-play steht im Vordergrund

Steuerung und Verwaltung des Parks :

- 36 Satelliten müssen in die Umlaufbahn gebracht werden
- 12 Raumstationen müssen gebaut werden
- 6 wissenschaftliche Experimente

Ausflüge ins All in einem Skooter

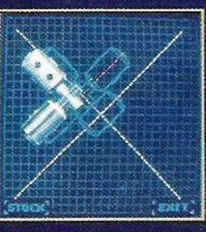
Landung auf riesigem Trägerraumschiff

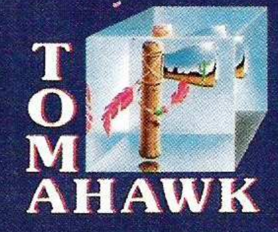
Für Ihre Unterstützung danken wir

- Jean Louis LACOMBE stellvertretender Direktor der Abteilung «Automatique et Systèmes» bei MATRA Espace
- Pierre KAUFELER, verantwortlich für die Operationen Boden Satellit - Boden ESC MARECS bei ESA (FRA)
- Beatrice MULATIER, verantwortlich für die Verträge bei CNES
- Jean Claude AMIEUX, Abteilungsleiter bei MATRA Espace

Erleben sie das größte Abenteuer des nächsten Jahrhunderts !









Conception : Roland OSKIAN • François NEDELEC
Programming : INFERENCE MDO
Graphics : Yannick CHOSSE • Joseph KLUYTMANS
Music sounds : Robin AZIOSMANOFF

BOMICO Ihr Software Partner **Vertrieb:** Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr.



Sport-Kaleidoskop

Programm: BMX Simulator II, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Hersteller.

FLOTTER 4er im Gelände

Nach einem so großen Erfolg konnte das Erscheinen des „langersehnten" Nachfolgers von *BMX SIMULATOR* natürlich nur eine Frage der Zeit (gäähn!) sein. Der englische Hersteller **CODE MASTERS** hat jetzt jedenfalls Nägel mit Köpfen gemacht, das Ergebnis: **BMX SIMULATOR II**. Vom Spielaufbau her ist eigentlich alles beim alten geblieben. So heißt es wieder, an Gemeinheiten reich gespickte BMX-Parcours mit der eigenen Chaisse zu absolvieren, ohne dabei vom rechten Kurs abzukommen. Allerdings können sich diesmal bis zu vier Spieler gleichzeitig (!) in die Pedalen schwingen, im Kampf gegen die nimmermüde Stoppuhr. Aufgrund der „technischen Voraussetzungen" des altgedienten C-64 bleibt zweien der vermeintlich vier BMX'ler der etwas unkomfortable Griff zur Steuerung leider nicht erspart, was auf den ersten Blick ungleiche Startbedingungen mit sich bringen sollte.
Glücklicherweise werden aber nur drei Tasten zur Steuerung des Vehikels benötigt, an die man sich schon nach kürzester Zeit gewöhnt hat. Schließlich bedarf auch die Joystickhandhabung einer gewissen Zeit, bis sie zur Perfektion ausgereift ist. Schnell passiert es nämlich, daß man sein Vehikel übersteuert. Ich hatte jedenfalls gerade in der Anfangsphase so meine kleinen Problemchen, als die Compudriver ganz locker an mir vorbeizuckelten, und ich bei meinen gewagten Überholmanövern schnell vor den „Bildschirmrand" donnerte. Zum Glück erholt man sich jedesmal wieder nach einem Sturz, wenn es auch einige wertvolle Sekunden zum „Wiederbestieg" des Gefährts dauert.
Ich habe mir aus verständlichen Gründen (zu schnell kam nämlich das GAME OVER) nicht die Zeit genommen, alle Rundkurse voll auszufahren. Dennoch kann selbst ich als Laie sagen, daß BMX SIMULATOR II seinen Fans allerhand an diversen Pisten bieten wird, die allesamt ihre Besonderheiten und Tücken aufweisen. Zudem machen einem die computerisierten BMX-Fahrer, die zumindest in der Anfangsphase hemmunglos zu fahren scheinen, das Leben sprich Vorankommen in Bezug auf die Level ziemlich schwer. Für die Profis unter euch hat CODE MASTERS aber noch einen EXPERT-Mode mit eingebaut, in dem sich das eigene Können nun wirklich unter Beweis stellen läßt. Hier kommt auch das Fahrverhalten des BMX-Rades wesentlich besser zur Geltung, läßt sich z.B. zu Beginn eines Rennens die Reifenstärke festlegen, mit den bekannten Folgen für den eigenen Fahrstil. Als kleine Zugabe haben die Programmierer dieses Games noch eine Art Actionreplay implementiert, das einem genüßlich die eigenen Fahrfehler in Zeitlupe präsentiert.

Spielerisch ist es also recht gut um BMX SIMULATOR II bestellt. Doch auch grafisch gibt es wenig an diesem Sportspiel zu kritisieren. Vor allem die Gestaltung der einzelnen Tracks wurde wie beim Vorgänger hervorragend in Szene gesetzt. Zwar wirkt der Rundkurs aufgrund des geringen Platzes (lediglich ein „Bildschirminhalt" steht zur Verfügung) etwas engspurig gelegt, doch wird dies durch viele Details vollauf wettgemacht. Erstaunlicherweise kommt trotz verwendeter Vogelperspektive (Draufsicht) ein räumliches Feeling auf, was durch geschickt eingesetzte Schatteneffekte (insbesondere bei den Steilkurven) erzielt wird. Desweiteren stößt der Spieler (im wahrsten Sinne des Wortes) auf zahlreiche „Accesoirs", durch die schon eine gewisse Rennatmosphäre aufkommt. Neben Strohballen und in der Erde eingebuddelten Reifen steht da auch schon einmal ein nett gezeichneter Bagger auf dem Areal. Nicht ganz so schön wurden die Sprites selbst sowie deren Animation realisiert, wirken sie doch etwas schlicht. Jedoch ergeben sich natürlich wegen der angewandten Perspektive auch so einige Probleme, nämlich die BMX'ler detaillierter darzustellen. Zumindest in den Steilkurven hätte ich mir von den Machern allerdings eine ausgefeiltere Animationssequenz gewünscht.
In Sachen Sound ist in erster Linie auf die fetzige Titelmelodie hinzuweisen, bei der einige Register des C-64 gezogen wurden, wenn auch beileibe nicht alle. Die Geräuschkulisse während des eigentlichen Spieles beschränkt sich jedoch leider nur auf Crashgeräusche und dergleichen mehr. Resümierend lassen sich zu BMX SIMULATOR II fast nur positive Aspekte aufzählen. Gerade die spielerische Seite dürfte die Motivation kräftig anheizen, wenn aber andererseits auch der feinen Grafik eine „Mitschuld" daran anzulasten ist. Als Low-Budget-Game erweist sich dieses neue CODE MASTERS-Produkt jedenfalls als ein würdiger Nachfolger.

Torsten Blum



Dasselbe „Spielfeld", aber neue Kurse (C-64)

Animation	8
Sound	7
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	10

FLOPPING SOCCER

Programm: Fighting Soccer, **System:** Amiga, C-64 (beide angeschaut), **Preis:** Ca. 50 Mark (C-64-Disc.) & etwa 75 Mark (Amiga), **Hersteller:** Activision, Reading, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg; Activision, England.

Jetzt ist Schluß! Irgendwann einmal hat man die Nase gestrichen voll, wenn man Spiele auf dem Screen hat, die im Vorfeld oft mit Prädikaten wie „brilliant", „addictive", „superb" oder auf gut deutsch „fantastisch" bedacht werden. Ein weiteres dieser „superguten" Programme habe ich jetzt gerade in den Amiga- und C-64-Fassungen gesehen, die Spielhallen-Umsetzung **FIGHTING SOCCER** von **ACTIVISION.** Was hier geboten wird, ist unter aller Kanone. Wie kann man nur davon ausgehen, daß diese Art von Sportsimulation Freunde finden wird? Schier unglaublich, was dem Endverbraucher zugemutet wird; das muß ich in aller Deutlichkeit einmal sagen. Das Wichtigste in Schlagworten: Vier Feldspieler und ein Keeper befinden sich in jeder „Elf". Man kann gegen den Rechner antreten, gegen einen Kumpel spielen oder mit dem Partner gemeinsam gegen die Computer-Mannschaft antreten. Pfeile an den Köpfen der Spieler zeigen an, daß diese aktiv sind. Lange Bälle schlagen iss nich; man bevorzugt auf dem Mini-Spielfeld das Kurzpaßspiel oder Dribbling. Zweimal den Feuerknopf drücken erlaubt dem Spieler, sich hochzuschrauben (sieht fürchterlich aus!) und den Ball mit dem Kopf zu spielen. Der Torwart bewegt sich synchron zum heraneilenden Stürmer; per Feuer kann man ihn aber auch hechten lassen (noch das herausragendste Feature!!!). „Getrübt" wird das einzige Positivum dadurch, daß sich der Goalie **nur** in seinem 5-Meter-Raum bewegen kann; rauslaufen iss nich! Gespielt wird drei Minuten (Echtzeit), danach wird gefragt: „continue – yes or no". Wählt man „Yes", so „verlängert sich das Match um weitere drei Minuten usw.. Es gibt keinen Seitenwechsel, dafür aber 'ne Reihe von „Fehlentscheidungen": So kann man des öfteren beobachten, wie man einen Einwurf oder Torabschlag zugesprochen bekommt, obwohl man das Leder selbst ins Aus befördert hat (ich hab's selbst ein paarmal bewußt ausprobiert, Ihr könnt's mir glauben). Nun zu den beiden Versionen; zuerst **Amiga:**

Die Jungs sind gar nicht mal übel gezeichnet; man erkennt die bulligen Treter sehr gut aus der Vogelperspektive. Dafür aber ist das „Ballverhalten" äußerst unrealistisch, mit 'nem raschelnden Sound bleibt die Fuddel schon nach einigen Pixeln liegen, so, als spiele man auf Sandpapier. Der ballführende Spieler sieht aus wie ein Rasenmäher; überhaupt ist alles eckig und kantig. Der Begleitsound zum Game ist recht unpassend und nervig.

C-64:

Hier erkennt man die Spieler fast nur schemenhaft; man spielt vermutlich auf 'nem Aschenplatz (man achte auf die Farbe des Spielfeldes!); von Ballkontrolle, -führung und Übersicht keine Spur. Katastrophal! Ansonsten dieselben „Eigenschaften" wie bei der oben beschrieben Amiga-Fassung. ACTIVISION ist diese Spielhallenumsetzung leider in die Hose gegangen. Ein äußerst dürftiges Spiel, das noch nicht mal Bezirksliga-Qualität erreicht!

Manfred Kleimann

	C-64 / Amiga:
Animation	2 / 4
Sound	3 / 3
Realitätsnähe	2 / 3
Spaß/Spannung	0 / 0
Preis/Leistung	1 / 1



ACTIVION'S Fehlentscheidung in der Amiga-Version

Programm: John Madden Football, **System:** IBM & Kompatible (ab CGA „aufwärts"), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, USA, **Muster von:** 7 / 21.

Eingefleischte Fans des auch in der Bundesrepublik immer populärer werdenden American-Football-Sportes werden sicherlich etwas mit dem Namen *John Madden* anfangen können, einem der besten Trainer der National Football League. Grund genug für das amerikanische Softwarehaus **ELECTRONIC ARTS**, eine durchaus packende Sportsimulation zu produzieren, in der auch europäischen Laien mittels Actionsequenzen und Strategieparts dieser harte Ballsportart näher gebracht werden soll. Mit **JOHN MADDEN FOOTBALL** erhalten jetzt jedenfalls auch die PC-User eine ernstzunehmende Footballsimulation, mit der sich schon so einiges anstellen läßt.
Bevor es aber zur ersten „Line of Scrimmage" (der Aufstellung beider Teams vor einem Spielzug) kommt, sieht sich der Spieler vor die langwierige Aufgabe gestellt, das ohne Kopierschutz ausgelieferte Programm nach seinen eigenen Ansprüchen auf Disk oder Festplatte zu installieren. Da die Dateien auf der Originaldiskette in „gepackter" Form vorliegen, nimmt dieser Installationsvorgang doch schon eine gewisse Zeit in Anspruch. Nach diesen ersten Leidensminuten steht einem befreiten Spielen eigentlich nichts mehr im Wege, abgesehen von jenem nervigen Programmschutz mit dem altbewährten Security-Wheel, der zu allem Übel auch noch vor jedem einzelnen Spiel bewältigt werden muß. Wie schon in der Einleitung angedeutet, läßt sich JOHN MADDEN FOOTBALL sowohl als Strategie- als auch als pures Sportspiel spielen, so daß eigentlich zwei Benutzerkreise auf ihre Kosten kommen dürften. Bei dem Game kann natürlich ein menschliches Wesen wie auch der Compi als Gegner fungieren, wobei sich das Elektronenhirn gerade in der Anfangsphase als nahezu unbezwingbar erweist. Wenn man den eher glücklichen Kick-off-Return, der zu einem Touchdown meinerseits führte, außer acht läßt, so wurde ich von den computerisierten Footballrecken regelrecht deklassiert, wofür ein Endergebnis (nach dem ersten Quarter habe ich das Spiel kurzerhand abgebrochen) von 7:49 eine mehr als nur deutliche Sprache sprechen dürfte.

Der Spielablauf hebt sich nur unwesentlich von anderen Games dieses Genres ab. Schließlich schlüpft der Spieler vor jedem einzelnen Spielzug in die ungeliebte Rolle des Trainers, von wo aus er seinem Team die nötige Order erteilen kann. Freunden dieses atemberaubenden Sportes dürfte unlängst bekannt sein, daß insbesondere die amerikanischen Profiteams eine ganze Palette an verschiedenen Angriffs- und Verteidigungszügen in ihrem Repertoire vereinigt haben, was bei den bisherigen Footballspielen meines Erachtens nicht ganz zum tragen kam. Dort umfaßte die Sammlung an Spielvarianten lediglich ein beschränktes Standardprogramm, wodurch das eigene Spiel meist nach demselben Schema ablief. Im Gegensatz hierzu wartet JOHN MADDEN FOOTBALL mit einer noch nie dagewesenen Anzahl an diversen Spielzügen auf, nämlich genau zweihundert Offense- und Defensevarianten. Zur besseren Übersicht wurden übrigens dieses Gros an Spielzügen in jeweils zehn Gruppen unterteilt (die erste Gruppe bei den Angriffsvarianten beinhaltet z.B. Aufstellungen an der gegnerischen Goalline).

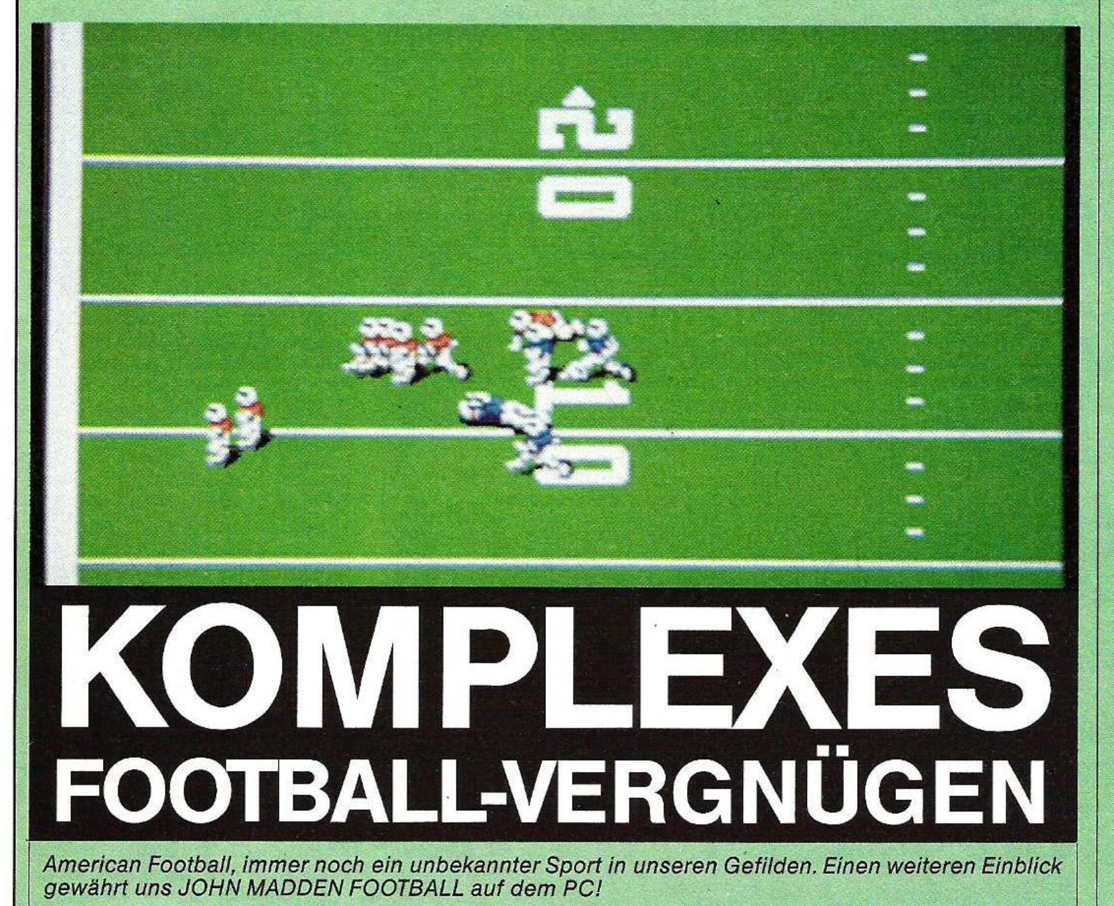
Desweiteren kann sich der Spieler in einem eigens implementierten Editor zahlreiche neue Spielzüge selber kreieren und diese nun in das eigene Spiel integrieren. Als kaugummikätschelnder Trainer braucht man da selbstverständlich ein Blackboard, auf dem sich in aller Windeseile neue Pfiffigkeiten in die Tat umsetzen lassen. All dies geht bei JOHN MADDEN FOOTBALL extrem einfach und komfortabel vonstatten, was ich anfangs nicht für möglich gehalten hätte. Aber auch die restliche Steuerung erweist sich, um diesen Punkt schnell anzuhandeln, als äußerst benutzerfreundlich gehalten, so daß in dieser Hinsicht das Spielen zu einer wahren Freude wird. Schließlich kann der Benutzer neben der Tastatur auch auf Joystick oder Maus zurückgreifen. Bei den eigentlichen Spielzügen steht es dem Spieler offen, ob er selbst mit Hand anlegt, sprich die „Hauptfigur" seines Teams steuert, oder Monsieur le ordinateur die Drecksarbeit überläßt. Freunde eines eher actionbetonten Sportspieles werden da sicherlich auf die zuerst genannte Variante zurückgreifen.

Die Möglichkeiten, die ich bislang geschildert habe, spiegeln lediglich ein wenig die Komplexität dieses Sportspieles wieder, das in manchen Bereichen schon fast an ein Strategiespiel grenzt. Wenden wir uns aber von der spielerischen Seite nun zu den technischen Komponenten von JOHN MADDEN FOOTBALL, wo es nicht mehr ganz so rosig um das Game bestellt ist. Glattweg enttäuschend erwies sich die eigentliche Spielgrafik, die man auch auf einem PC, gerade mit einer EGA-Karte, besser hätte realisieren können, was die vielen positiven Beispiele der letzten Zeit bekräftigen. So ruckelt das Scrolling des ziemlich „schlanken" Spielfeldes ungemein, von der Animation der Spieler ganz zu schweigen. Glücklicherweise wählten die Programmierer unterschiedliche Perspektiven bei den verschiedenen Aktionen, so daß das eher negative Bild noch etwas zurechtgerückt wird.

Alles in allem kann man bei JOHN MADDEN FOOTBALL von einem sehr komplexen Sportspiel sprechen, dessen Schwächen ganz eindeutig im grafischen Bereich liegen. Deshalb dürfte diese neue Produkt aus dem Hause ELECTRONIC ARTS wohl lediglich Sportfans mit einem ausgeprägten Faible für strategische Elememente ansprechen, nicht aber die breite Masse.

Torsten Blum

Animation	5
Sound	6
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	7



KOMPLEXES FOOTBALL-VERGNÜGEN

American Football, immer noch ein unbekannter Sport in unseren Gefilden. Einen weiteren Einblick gewährt uns JOHN MADDEN FOOTBALL auf dem PC!

RENNZIRKUS

Programm: Continental Circus, **System:** Amiga, C-64 (beides getestet), Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum +3, **Preis:** Amiga/Atari ST ca. 70 Mark; C-64/Amstrad/Spectrum ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Virgin Mastertronic, London, England, **Muster von:** 15 / 67.



Noch ein weiter Weg bis zum ersten Platz *(Foto: Amiga)*

Die Motoren dröhnen wieder, die Reifen quietschen, der Benzingeruch hängt schwer über der Piste, und engagierte Umweltschützer haben (berechtigten) Grund zur Entrüstung. Doch gottlob spielt sich das Geschehen nicht auf den realen, in die Natur gepflasterten Rennstrecken ab, sondern auf dem Computermonitor. **CONTINENTAL CIRCUS** ist der Titel eines Formel-1-Rennens, das aus dem Hause **VIRGIN/MASTERTRONIC** stammt und von dem *Taito*-Automaten umgesetzt wurde. Ich habe mir das Game für Euch auf dem Amiga und dem C-64 angeschaut.

Viel zu sagen gibt es im Grunde nicht, denn bei dieser Simulation handelt es sich um ein Autorennen der herkömmlichen Machart. Man startet auf Platz 100 ins Rennen und muß, um in die nächste Runde zu gelangen, mindestens unter den ersten Achtzig sein. Nach typischer Spielhallen-Manier gibt es Credits, so daß man bei vorzeitigem Ausscheiden die Hatz um Preisgelder und WM-Punkte dennoch fortsetzen kann. Geschaltet wird mit Joystick vorn und Feuer, auch das werdet Ihr bereits von anderen Spielen dieser Art her kennen. Unterwegs kann man zusätzliche Zeiteinheiten einheimsen, wenn es gelingt, bestimmte Streckenabschnitte zu passieren, bevor die Uhr 0.00 anzeigt. Wichtig ist, daß man zum einen das Ziel überhaupt erreicht, andererseits aber auch die Qualifikation (die von Runde zu Runde immer weiter gen Platz eins wandert) besteht.

Die Steuerung der Fahrzeuge ist einfach und spricht sehr gut an. Dies gilt sowohl für den Amiga als auch für seinen „kleinen Bruder". Leider trifft aber auch auf beide Systeme zu, daß man in puncto Grafik recht knauserig zu Werke gegangen ist. Nicht, daß sie schlecht ist; allerdings vermißt man die Detailtreue, die Spiele wie etwa *Super Hang-On* auszeichnete. Auch der Sound hätte realistischer klingen können, und gerade auf dem Amiga hatte ich in dieser Beziehung mehr erwartet. Insgesamt ist CONTINENTAL CIRCUS ein Spiel, das nicht schlecht ist, sich aber an seinen berühmt gewordenen Vorgängern messen lassen muß. Und da schneidet es deutlich schlechter ab.

Bernd Zimmermann

	Amiga/C-64
Grafik	**8/6**
Sound	**7/7**
Realitätsnähe	**8/6**
Spaß/Spannung	**8/6**
Preis/Leistung	**7/6**

MIT HORSE POWER AUF DER PISTE

Programm: The Duel: The Muscle Cars, **System:** PC (Peters Computer), Amiga, C-64, **Preis:** zwischen 30 und 50 Mark, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Electronic Arts

Für alle Testdrive-Heizer, egal ob auf PC, Amiga oder C-64, bringt **ACCOLADE** jetzt 'ne Zusatzdisk raus, die andere Karren enthält. Fünf affenstarke Kisten sind hierdrauf enthalten, die allesamt aus den Endsechzigern stammen.

Beginnen wir mit der Corvette „Sting Ray". 360 PS stehen unter der recht großen Haube zur freien Verfügung. Mit acht Zylindern und 25 Litern pro 100 Kilometer wurde die Corvette zum „King of the Road" in den USA, zumindest bis zur ersten Ölkrise im Jahr 1973.

Der 69er Dodge Charger Daytona mit seinen riesigen Heckflossen hat sogar 425 PS und trägt nicht umsonst den Beinamen „Straßenrakete mit unglaublichem Macho-Power".

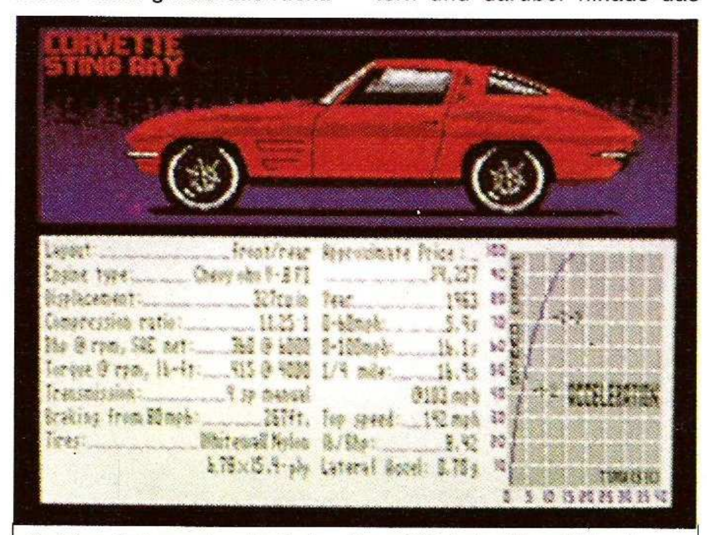
Der eher „normal" aussehende 68er Shelby Cobra hat zwar „nur" 335 Pferdestärken, doch geht er trotzdem echt gut ab.

Das erste „Musclecar" war der Pontiac GTO, Baujahr 1967. Mit 360 PS ist es ein leichtes, die Räder sogar noch bei 130 durchdrehen zu lassen.

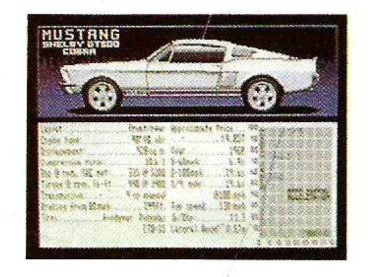
Doch das richtige Feeling (der Umwelt zuliebe) kommt erst mit dem 69er COPO 9560 ZL-1 Camaro auf, bringt dieses Teil doch rasante 550 PS auf die Straße. Ganze 69 Stück wurden hiervon gebaut, und ganz nebenbei bemerkt handelt es sich um das schnellste amerikanische Auto aller Zeiten! Ihr seht also, die Jungs von ACCOLADE haben Euch genau das Richtige auf die Szenerie-Disk gepackt, oder?

Gar nicht schlecht, diese Szenerie-Disk, nachteilig ist bloß, daß sich in der Verpackung keine vernünftige Anleitung befindet. PC-User mit 3-1/2-Zoll-Laufwerk werden sich allerdings ärgern, liegt der 5-1/4-Disk doch nur 'ne Anforderungspostkarte bei.

Wer bereit ist, das Geld zu opfern und darüber hinaus das



Schöne Autos, schnelle Autos. Da schlägt das Herz höher!





Original-Testdrive II besitzt, der sollte die Anschaffung von **TEST DRIVE II: THE MUSCLE CARS** in Erwägung ziehen. Oder langweilen Euch auf Dauer etwa der Porsche 959 oder Ferrari F-40 nicht?

Viel Spaß, und wenig Radarkontrollen wünscht Euch,

Torsten Oppermann

MIT'N PAAR PS AUF DER ÜBERHOLSPUR

Programm: Fastlane, **System:** Atari ST (getestet, nur Farbe), Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Artronic, England, **Muster von:** Artronic.

Mit meinem Tip zu **FASTLANE** vom englischen Hersteller **ARTRONIC** lag ich, wie jetzt zu meiner Schande gestehen muß, völlig falsch. Nach der blamablen Vorabversion, die ich vor gut zwei Monaten zu Gesicht bekam (s. ASM 10/89 S.148), hat das Team **THE ATTIC** , bestehend aus Programmierer *DAVID C. BOWLER* und Grafiker *SHAUN MC LURE* wohl noch einmal das mißlungene Werk in die hauseigene Werkstatt zur Generalüberholung zurückgerufen, denn mit der damaligen Fassung stimmt das endgültige FASTLANE lediglich dem Namen nach überein. Ansonsten wurde an allen Ecken und Enden fleißig gefeilt und herumgebastelt, mit Erfolg Bugs und sonstige Ungereimtheiten ausgemerzt, so daß ich jetzt wirklich von einem hochwertigen Produkt sprechen kann.

Bei FASTLANE schlüpft der Spieler in die Rolle eines Rennfahrers der nicht wenig populären C1-Klasse. Das „einzige" Ziel besteht nun lediglich darin, möglichst in allen neun Grand Prix ganz oben auf dem Siegertreppchen zu stehen, um so den heißbegehrten Weltmeistertitel für das eigene *SPICE ENGINEERING TEAM* zu sichern. Das Team setzt sich übrigens aus den vier bekannten Fahrern *Gordon Spice, Thotrkild Thyrring, Wayne Tayler* und *Ray Bellm* zusammen.

An der Anfangssequenz wurde im Vergleich zur Vorabversion bis auf den neu implementierten Sound nichts Wesentliches geändert. So lassen sich wiederum von dem nett digitalisierten Titelscreen aus die einzelnen Optionen von FASTLANE anwählen. Die „Sound-Notbremse", mit der sich zwischen der Musi und den Soundeffekten wählen läßt, besitzt wohl nur untergeordneten Charakter, denn die schön klingende Musik gibt es ohnehin nur zu Beginn zu hören. Viel wichtiger erscheint mir da der nächste Menüpunkt, der Practice-Mode nämlich, von dem aus der Spieler alle neun Kurse ein wenig anfahren und einstudieren kann. Das Repertoire von ARTRONIC's neuestem Produkt umfaßt von Spa über den heimischen Nürburgring und die heißen Kurven von Brands Hatch so ziemlich alles, was das Herz eines Motorsportlers höherschlagen läßt. Den Verlauf des gewählten Kurses, der in kleinen Grafik skizziert wird, sollte man sich genauestens einprägen, da der Fahrer im späteren Rennverlauf ganz auf sich gestellt ist, sprich, ohne hilfreiche Übersichtskarte agieren muß. Anschließend heißt es nur noch, die Zeit (5/10/15/20 min.) einzustellen, die ihr über den favorisierten Parcours sausen wollt.



Ein Blick aus dem ST-Cockpit von FASTLANE

Soweit kannte man das ja von der Vorabversion her, jedoch haben die Programmierer noch einige weitere Features mit eingebaut, so daß endlich auch etwas Rennatmosphäre aufkommt. Vor jedem Rennen nämlich ist erst einmal ein ausführlicher Stop in der werkseigenen „Schmiede" angesagt, wo sich nach Lust und Laune an dem eigenen Tourenwagen, einem SEE89C Cosworth, herumwerkeln läßt, um ihn bestmöglich auf das Rennen vorzubereiten. Bei der Wahl der Bereifung (sechs verschiedene Typen) sollte natürlich vor allem das Wetter mit einkalkuliert werden. Desweiteren kann der Spieler neben der Radaufhängung und dem Bremsausgleich noch diverse anderen Dinge modifizieren wie z.B. den Neigungswinkel der Spoiler. Meines Erachtens haben es die Programmierer bei ihrem Anspruch auf Realitätsnähe jedoch in manchen Bereichen etwas übertrieben. So läßt sich der Motor erst nach einer umständlichen Tastenkombination (P, Q bzw. A, I, und S) starten, was im späteren Rennen bei einem Abwürgen des Motors viel Zeit kostet, zumal die Maschine beim ersten Startversuch nicht gleich anspringt. Etwas zu dick aufgetragen wirkt auch die Reaktion des Wagens beim Verlassen der Strecke, wenn nämlich der Screen bei seinen heftigen Ruckelbewegungen regelrecht in Ekstase zu kommen scheint.

Die Startsequenz beim eigentlichen Grand Prix Modus gleicht der eben beschriebenen. Nach getätigten Voreinstellungen gilt es jedoch, eine möglichst gute Rundenzeit in einem drei Runden dauernden Qualifikationsrennen zu fahren, um so möglichst die Pole Position zu ergattern. Während des eigentlichen Grand Prix sollte man immer auch einen Blick auf den Zustand des eigenen Wagens werfen, der sich nach jedem Crash zusehends verschlechtert. Mittels R läßt sich ein recht informativer Statusreport auf den Screen zaubern, in dem die Schäden der einzelnen Systemteile prozentual vermerkt sind. Selbstverständlich erhält der Spieler auch nach jeder Runde die Möglichkeit, einen Boxenstop einzulegen. Dieser läuft, sieht man einmal von mehrminütigen Reparaturarbeiten ab, nahezu vollständig in Echtzeit ab, wodurch ihr in der Person der Boxenchefs schnell ins Schwitzen kommt.

An der eigentlichen Cockpitgrafik lassen sich leider keinerlei Versuche erkennen, die schon damals etwas zu klein geratenen Bordinstrumente aufzumotzen. Gleiches gilt für die sogenannte Animation des Lenkrades, das mit seinen drei möglichen Positionen einer glatten Katastrophe gleichkommt. Glücklicherweise erweist sich der Rennkurs als nicht mehr all zu monoton, wenn sich auch die „Seitenrandgrafik" ständig wiederholt. Katastrophal zog sich leider die Gestaltung der Boxengasse aus der Affäre, bei der man wohl eher von einem überdimensionierten Parkplatz sprechen sollte. Die Hintergrundgrafik geriet zwar einen Touch zu klein, wurde dafür aber sehr schön gezeichnet. Gleiche positive Kritik gilt dem Scrolling des Rennkurses, das relativ flüssig vonstatten geht. Sogar Steigungen und Gefällsstrekken kommen deutlich zur Geltung. Eine Enttäuschung erlebt der Spieler allerdings bei den zu schlicht gehaltenen C1-Wagen der Konkurrenten, hätte man doch wenigstens verschiedene Farben ins Spiel bringen können. Hervorzuheben sind noch die brillant digitalisierten Grafiken, mit denen der Spielablauf ständig aufgelockert wird.

Das Fahrverhalten des C1-Flitzers (in meinem Vorabbericht ging ich fälschlicherweise von einem Formel-1-Wagen aus) zeigt sich von einer ganz realistischen Seite, denn simples Fahren im fünften Gang, wie es im Preview noch möglich war, führt jetzt unweigerlich zu einem fatalen Crash. Desweiteren vermitteln quietschende Reifen erst das Flair von einer „Extremkurvenlage". Auch bei der Steuerung gibt es nichts zu kritisieren.

ARTRONIC's FASTLANE stellt meines Erachtens die zur Zeit beste Rennsimulation dar, wenn man einmal von eher actiongeladenen Games à la *CRAZY CARS II* abläßt. Obwohl es auch aufgrund kleinerer Schnitzer in puncto Grafik nicht zu einem Hit gereicht hat, ist Freunden dieses Genres dringendst zu diesem Produkt zu raten. *Torsten Blum*

Grafik	7
Animation	9
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9



HELLER WAHNSINN

Programm: Power Drift, **System:** C-64, Amiga (beide getestet), Atari ST, CPC, Speccy, **Preis:** ca. 80 DM (Amiga), ca. 65 (ST), ca. 30 DM (8-Bit Kass.), ca. 45 DM (8-Bit Disk), **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Activision, England.

SEGA, bekannt durch superschnelle 3-D-Routinen, die in vielen populären Arcade-Spielen eingesetzt wurden brachte Anfang des Jahres ein Autorennen in die Spielhallen, daß jung und alt auch heute noch fasziniert. Die Rechte an der Umsetzung für alle gängigen Heimcomputer sicherte sich **ACTIVISION**. **POWER DRIFT** ist natürlich kein gewöhnliches Autorennen sondern ein total abgefahrenes, mit Gags gespicktes Race über Stock und Stein quer durchs Gelände mit vielen grafischen Finessen und sehr guten 3-D-Effekten. Man hat die Wahl zwischen zwölf verschiedenen Fahrern. Das Rennen geht dann durch Wüsten- und Schneelandschaften, Matsch und Schlamm bei Tag und Nacht auf insgesamt 27 verschiedenen Rennstrecken.

Programmiert wurde die C-64-Fassung von Chris Butler, der schon für die 1-A-Versionen von SPACE HARRIER und GHOST 'N' GHOBLINS verantwortlich zeichnete. Der arme Mann hat wirklich ein hartes Los gezogen, ist der C-64 nämlich nicht gerade die ideale Kiste für schnelle 3-D-Grafik, doch wir wollen nicht vorschnell urteilen, schauen wir uns die 64er-Sache ersteinmal an:

Diskette in Floppy – Brotkiste angeschmissen und das gewohnte LOAD„*",8,1 eingegeben. Ratter, ratter, ratter, langsam, aber gemächlich beginnt unsere good ol' 1541 die Disk in sich reinzuziehen. Nach der berühmt-berüchtigten Ladezeit, baut sich das Titelbild auf. „Press Fire to continue", und wir befinden uns im Start-Screen von POWERDRIFT. Jetzt wähl' ich mir einen der zwölf „Kaputten" als Fahrer, entscheiden tue ich mich für einen Mister-T-mäßigen Heizer. Ready, steady, go: Das Rennen beginnt. Stick nach vorne, und die Reifen quietschen (geht gut ab, die Karre) mit Vollgas durch die erste Gerade, mit 170 durch die erste Kurve – quiieeetsch, oh no, zu schnell, aus der Kurve geflogen! Wirklich der helle Wahnsinn dieses Game. Mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit kommen die Hindernisse auf mich zu, auch das Scrolling ist „smooth" und „fast". Chris Butler hat das Unmögliche möglich gemacht: POWER DRIFT in der bestmöglichen Qualität auf C-64 rübergezogen, Kompliment an ACTIVISION und Chris! Auch die Musik und die Soundeffekte sind sehr gut eingesetzt worden.

Nachdem die Acht-Bit-Fassung schon so megagut geworden ist, frage ich mich, wie wohl erst die AMIGA-Version aussehen wird, die uns ebenfalls vorliegt. Also OTTI und ULI vom 500er verjagt und rein mit der 3-1/2er. Umgesetzt wurde POWERDRIFT-AMIGA von ZZKJ. Der Typ mit diesem seltsamen Pseudonym bescherte uns ja schon die obercoolen SUPERHANG-ONS für ST und AMIGA. Für POWERDRIFT hat er eine ganz neue Programmiermethode angewendet. Er „emuliert" sozusagen eine 3-D-Vektorwelt, in der er Sprites anstatt Polygone einsetzt.

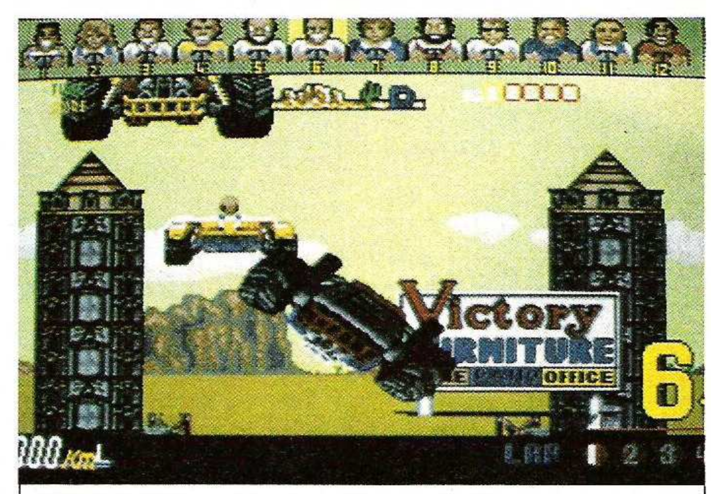
Feuer gedrückt, und auf geht's! Whow, die AMIGA-Umsetzung ist ja die Hölle. In 68000-mäßigem Speed bewegen sich die Objekte über den Screen, und das in geschickt zur Geltung kommenden 16 Farben. Ich komme mir vor, als säße ich wirklich in meinem Buggy und heize durch die Wüste. Passend dazu sind die fantastische Sprachausgabe und die flüssige Animation. Grafikmässig ist die Amiga-Version dem Spielhallenvorblid fast ebenbürtig, zumindest bis auf ein paar Feinheiten (es bewegt sich alles etwas ruckhafter, und es fehlen ein paar Farben).

Die ST-Fassung, von der wir eine Demo gesehen haben, ist grafisch 100%ig identisch mit dem Amiga-Vorbild. Ein paar Abstriche müssen lediglich im Soundbereich gemacht werden. Wie die anderen Achtbitter aussehen werden, steht noch in den Sternen, wir hoffen aber, daß sie ebensogut werden. POWERDRIFT ist die bisher beste Umsetzung eines SEGA-Games aus der Spielhalle.

Macht weiter so, die User werden's Euch danken! POWERDRIFT: Get it!

Torsten Oppermann

	Amiga/C-64
Grafik	11/9
Sound	10/8
Spielablauf	9/9
Motivation	10/10
Preis/Leistung	10/10



POWER DRIFT macht seinem Namen alle Ehre.



»Get the feeling, get POWER DRIFT«

Auf den Stuhl gekommen ...

In letzter Zeit geht die große Kunde um *die* neue Konsole durch die Lande. Gemeint ist das KONIX MULTI SYSTEM, welches zu Weihnachten käuflich sein soll, um alles, was bisher die Runde gemacht hat, in den Schatten zu stellen. Zutrauen kann man der Kiste wohl eine ganze Menge, und wenn man sich anhört, welche Art von Vorschußlorbeeren das Ding jetzt schon bekommt, darf man wirklich darauf gespannt sein, es einmal in Aktion zu sehen – oder erleben! Große Namen, Programmierer wie Programme, fallen und lassen einem das Wasser an den Joystickfingern zusammenlaufen. Was ist dran?

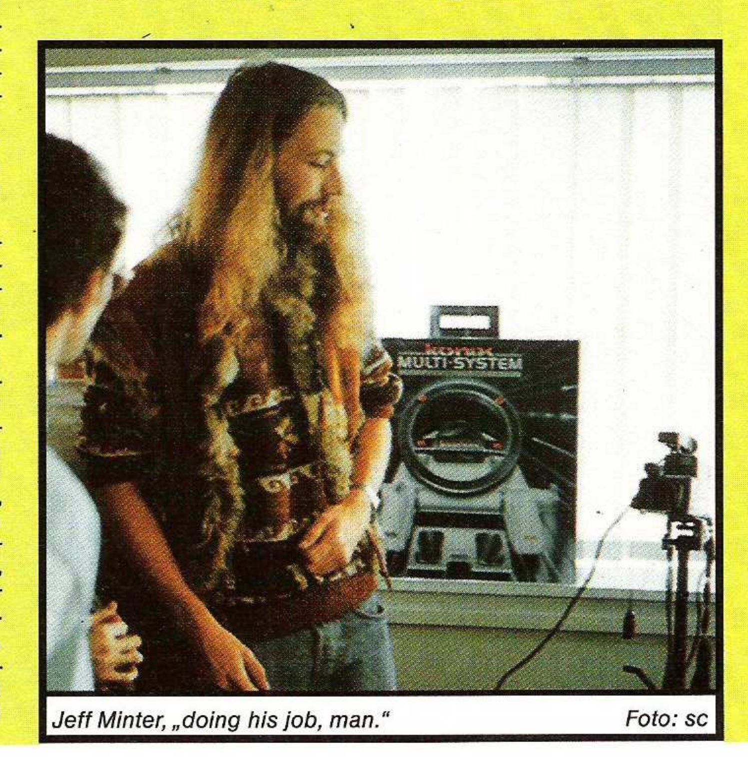
Schon im September wurden vier Journalisten, einer davon war Steve Cooke, unser englischer Korrespondent, zu einer Vorführung der KONIX-Maschine nach Wales geladen. Er brachte einige neue und interessante Facts und technische Details mit, die einen Einblick in den gewaltigen technischen und auch finanziellen Aufwand geben, der hinter dieser Entwicklung steht.
Jez San, Programmierer von **STARGLIDER II** und Chef von **ARGONAUT SOFTWARE** arbeitet an dem Spiel **BIKERS**, welches voraussichtlich im Lieferumfang des *Multi-Systems* enthalten sein wird, um schon gleich, sozusagen „aus der Verpackung heraus", die Fähigkeiten des Systems zu demonstrieren. Fragt sich nur, was das für Fähigkeiten sind...

Machen wir's kurz! Die Konix wird zu Weihnachten (falls sie bis dahin erhältlich ist) eine der leistungsfähigsten Maschinen auf dem Markt sein; wenn nicht die leistungsfähigste überhaupt. Mag sie auch nicht so groß sein wie z.B. der Amiga oder der Atari ST, so bietet sie doch eine wesentlich höhere Leistungsfähigkeit mit 256 Farben *onscreen*, einem Soundchip, der 14bit-Samples angeblich mit CD-Qualität wandeln kann und einem Blitter, der in der Lage ist, fünf Megabyte pro Sekunde zu verschieben (oder zwei 50K-Screens pro Bildauffrischung).

Als Steuereinheit wird der Konsole ein motorradmäßiger Lenker (man erinnere sich an BIKER) mitgegeben, welchen man mittels eines ebenfalls mitgelieferten Aufsatzen in ein „vollwertiges" Lenkrad verwandeln kann. Wie man nach dieser Information sicher schon vermutet hat, handelt es sich bei dieser Steuereinheit um eine analoge solche, was bedeutet, daß man sich z.B. beim bereits erwähnten BIKER richtig langsam in eine Kurve legen kann, statt wie derzeit mit seinem Joystick herumkorksen zu müssen.

BIKERS, jetzt kommen auch endlich ein paar Details zu diesem Programm. Es ist jetzt schon höllisch schnell und flüssig, hat detailreiche Hintergrundgrafiken, einen Stereo-Soundtrack und nutzt die 256 auf einem Screen möglichen Farben aus. Kein Wunder, daß Programmierer Jez zufrieden aussieht!





Jeff Minter, „doing his job, man." Foto: sc

Aber Jez San ist nicht der einzige Programmierer von Rang und Namen, der sich mit KONIX abgegeben hat, programmiert doch Jeff Minter (!) an einer Umsetzung seiner **MUTANT CAMELS**. Aufgepeppt durch eine grelle Grafik, zehnkanaligen Stereosound, nicht weniger als drei Pausenmodes, von denen jeder ein eigenes Spiel enthält, und einige wirklich üble Waffen wird das garantiert wieder ein hervorragender Ballerknaller.

Mev Dinc, ehemals Programmierer bei *System 3* arbeitet an einem Action-Adventure, welches bei der Vorführung bereits einige erstaunliche Unterwassersequenzen enthielt und einer komplexeren, noch farbenfreudigeren *Impossible Mission* sicherlich das Wasser reichen können wird.

SYSTEM 3, vertreten durch Martin Green von ATD (Attention to Detail), welche sich für die Entwicklungssoftware der Konsole verantwortlich zeigten und die Maschine somit bestens kennen dürften, präsentierten ihr **LAST NINJA II.** Das Programm war zwar das am wenigsten beeindruckende der Präsentation, was aber daran lag, daß es von den besseren Steuerungsmöglichkeiten des KONIX kaum Gebrauch machen kann – es ist nunmal ein Joystickspiel. Aber auch hier wieder zeigen sich die 256 Farben und der großartig aufgemotzte Soundtrack!

Angekündigte Titel sind Jez San's **REVENGE OF STARGLIDER** und **ROTOX** von **BINARY DESIGN**, dessen Erstprogrammierer allerdings tragischerweise in einem Motorradunfall ums Leben gekommen ist. Wenn ROTOX erscheint, davon kann man ausgehen, wird es das Andenken an ihn bewahren.

Steve Cooke/ Ulrich Mühl



TABLE TENNIS
S·I·M·U·L·A·T·I·O·N
. . . oder haben Sie was gegen Spaß?
ertrieb:
OMICO
ibinger Straße 1
000 Frankfurt/M. 90
STARBYTE
Amiga/Atari ST
BOMICO Serviceline Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/77 80 25
STARBYTE
Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97



SCHÖN ABGEKUPFERT

Programm: Rock On, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Big Club, Japan, **Muster von:** Dynatex.

Es ballert wieder kräftig auf „der PC Engine", um einmal mit Ottis Worten zu beginnen. Jedenfalls ist mit **ROCK ON** ein weiteres Ballerspielchen für die PC Engine vom bisher nahezu unbekannten Hersteller **BIG CLUB** erschienen, das mit Sicherheit seine Freunde finden wird. Die Jungs von BIG CLUB erwiesen sich allerdings in Blick auf die eigentliche Spielgestaltung als äußerst unkreativ, denn vom Aufbau her gleicht ROCK ON ,,merkwürdigerweise" sehr dem Klassiker *R-TYPE*. Nun, solche Plagiate gab, gibt und wird es wahrscheinlich immer bei sogenannten Newcomerfirmen, wie sie BIG CLUB nun einmal ist, geben, weshalb man aber nicht gleich das komplette Game verteufeln sollte. Vielmehr zeigen sich bei ROCK ON einige neue Spielelemente, die die ganze Chose zum Teil verflucht schwierig gestalten.
So gesellt sich zu dem horizontalen Scrolling ein überbreiter Actionscreen, der das Kampfgebiet des eigenen Starfighters manchmal nahezu verdoppelt. So dauert es auch zu Beginn einige Zeit, bis man den taktisch günstigsten Weg herausgefunden hat, um möglichst unbeschadet durch die einzelnen Level zu gelangen und dabei möglichst effektive Sonderwaffen einzuheimsen. A propos Sonderwaffen, auf diese stößt der Spieler nämlich an allen Ecken und Enden. Neben dem lebensnotwendigen Speed-up und dem Dreifachschuß umfaßt die Palette auch einen ,,Billig-Laser" sowie Zusatzdronen und einen 8-Wege-Schuß, der recht effektives Spielen ermöglicht. Etwas vermißt habe ich dagegen eher ausgefallenere Waffen, die gegenüber dem Standardrepertoire zusätzlichen Spielspaß garantiert hätten. Glücklicherweise kann das eigene Raumschiff bis zu drei verschiedene Sonderwaffen in der üblichen ,,Pillenform" aufnehmen, wobei mittels der RUN-Taste zwischen den Waffen umhergeschaltet werden kann.



Das BIG-CLUB-Erstlingswerk

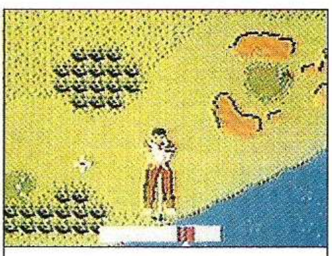
Der Schwierigkeitsgrad von ROCK ON erweist sich gerade in der Anfangsphase als relativ fetzig, denn mit einem solchen Labber-Laser, wie man ihn zu Beginn einheimst, läßt sich wahrlich kein Blumentopf gewinnen. Statt eines geordneten Abballerns der Gegner verkehrt sich das eigene Spiel schnell in eine äußerst prekäre Situation, die schließlich eines der drei Leben kostet (Continue gibt's übrigens nicht!). Ganz zu schweigen von den End- und Zwischengegnern, die einem auch deftig einheizen. Auf dem Screen geht manchmal wirklich der Punk ab, wenn man auch an einigen Stellen wiederum kurzzeitig von der Ermüdung gepackt wird.
Grafisch-soundtechnisch präsentiert sich ROCK ON eigentlich nicht schlecht. Die Sprites, Gegner wie eigenes Raumschiff, wurden ansprechend animiert, die Hintergrundgrafik fiel ebenfalls recht nett aus. Dennoch fehlen bei ROCK ON die sogenannten ,,Special Effects", wie man sie bei R-TYPE in Hülle und Fülle bestaunen durfte (z.B. das Jumboraumschiff). Alles in allem kann man ROCK ON zweifelsohne eine „gewisse" Spielbarkeit zusprechen, obgleich der wahre Ballerotto sich nur bei oben genannten Klassiker heimisch fühlen dürfte. Vielleicht stellt aber ROCK ON eine Art Ausgleichssport für längst übersättigte R-TYPE-Spezialisten dar, wer weiß? *Torsten Blum*

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6

100 MARK ÜBER PAR

Programm: Bandai Golf: Challenge Pebble Beach, **System:** NES (NTSC), **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Bandai, America, Inc., **Muster von:** [3].

Zum Golfsport hatte ich bislang kein besonders ausgeprägtes Verhältnis. Gut, einer intensiven Partie *Leaderboard* war ich nie abgeneigt, auch *Winning Shot* konnte mich gelegentlich für ein paar Stunden fesseln. Wenn ich jetzt aber **BANDAI GOLF: CHALLENGE PEBBLE BEACH** sehe, empfinde ich dies als eine Zumutung, soviel programmierte Unfähigkeit unter der Bezeichnung „Golfsimulation" zu veröffentlichen.
Seid gewarnt, liebe Leser, und das aus einem guten Grund. Wer schon einmal *Mean 18* gesehen hat, weiß, wie ein mieses Golfspiel aussieht. Aber keine Angst, selbst diese „Leistung" wird von BANDAI GOLF noch „übertroffen". Dazu kommt gegenüber *Mean 18* noch eine leichte Preisanhebung auf 100 schwer verdiente Märker, ohne dafür auch nur eine Spur von Gegenwert zu erhalten. Gut möglich, daß die Programmierer von BANDAI GOLF schon einmal in ihrem Leben einen Golfplatz gesehen haben, denn immerhin haben sie es geschafft, 18 Löcher auf dem Parcours unterzubringen. Dazu gibt's noch eine Two-Player-Option und die Möglichkeit, sein eigenes Handicap vor Spielbeginn festzulegen. Dermaßen gigantisch ausgestattet geht's nun los. Man sieht den grafisch furchtbar simpel gestalteten Kurs (Grafik genügt kaum Ansprüchen von 1982) aus einer mir unbezeichenbaren Perspektive, die wohl dreidimensional sein möchte, aber nicht ist. Weil's mit der Grafik schon bergab geht, stimmen auch die Proportionen der Objekte und Anlagen untereinander weder vorne noch hinten. Einfach lächerlich! Der Sound ist genauso schlimm, so daß man nach kurzer Spielzeit den Eindruck gewinnt, ein Zufallsgenerator habe bei der Programmierung entscheidenden Einfluß auf die Komposition der Hintergrundmelodie gehabt.


Kein Birdie für BANDAI

Zu soviel Murks gesellt sich noch das mißratene Gameplay hinzu. Der Kurs ist dermaßen langweilig aufgebaut, daß man sich getrost den „technischen" Gegebenheiten und Möglichkeiten widmen kann. Neben der Punkteanzeige wird interessanterweise auch Auskunft über die herrschenden Windverhältnisse gegeben. Doch dafür wurde bei den Schlagmöglichkeiten arg gespart. Letzlich macht die umständliche Bedienung auch nicht mehr viel am Gesamteindruck kaputt.
Wer aufmerksam mitgelesen hat, weiß nun, wie er 100 Deutsche Märker in den Wind schießen kann. **BANDAI INC.** will hier dem User vorgaukeln, im Jahre 1981 zu sein. Wer klug ist, macht um dieses Programm aber einen großen Bogen.
Peter Braun

Grafik	3
Sound	3
Realitätsnähe	3
Spaß/Spannung	1
Preis/Leistung	1

KNALLHARTES GAME

Programm: The Ninja Warriors, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Rainbow Soft, München, Tel.: 089/9579312.

Aus dem renommierten Hause **TAITO** scheint ein neuer, fernöstlich angehauchter „Jump-Run-Kill-Hit" zu kommen, der jedoch an einigen Stellen indizierungsverdächtig wirkt. Vom eigentlichen Aufbau gleicht **THE NINJA WARRIORS** meiner Meinung nach sehr dem längst auf der schwarzen Liste stehenden Game mit den roten Käppchen (oder waren es doch blaue?), das schon vor einiger Zeit zu faszinieren und zugleich wegen brutaler Szenen abzuschrecken wußte. In diesem Konsolen-Game nun kann der Spieler zwischen zwei japanischen Kämpfertypen wählen, nämlich zwischen einem Ninja oder einem Kunoichi. Desweiteren läßt sich vor dem Spiel auch ein Menü anwählen, in dem neben der Farbe der eigenen Kämpfer vor allen Dingen der Schwierigkeitsgrad (easy/normal/hard) sowie die Länge des Zeitlimits (long/normal) modifiziert werden kann.

Auch Profis würde ich für das erste Eingewöhnungsspielchen die leichteste Einstellung empfehlen, denn im Game geht wirklich der Punk ab. Unser Recke ist sowohl in der Lage, wild mit Messern um sich zu stechen, als auch Shurikens den zahlreichen Opponenten entgegenzuwerfen. Bei der eigentlichen Dolchstecherei (Button II) schimmert sogleich japanischer High-Tech durch, schließlich erwischt der eigene Kämpfer mit seinen beiden Dolchen Gegner von vorne **und** von hinten, so daß man sich nur in relativ kritischen Situationen umzudrehen braucht. Die Wurfsterne werden übrigens per Button I weggepfeffert. Desweiteren kann der Ninja oder Kunoichi gewohnte Sprungmanöver (Saltos etc.) vollführen und, salopp gesagt, im Entengang watschelnd sich vorwärtsbewegen, was in manch' haariger Lage keinen Verlust an lebensnotwendiger Energie bedeutet. Meiner Erfahrung nach stellte der erste Level bei Spielen dieses Genres eigentlich bislang nur eine einfache Gewöhnungsphase dar, nicht so bei THE NINJA WARRIORS. Sicherlich, die unzähligen Schergen, die einem mutig auf dem „kilometerlangen" Weg entgegentreten, werden schnell und unkonventionell niedergemetzelt. Auch an den Soldaten mit ihren Karabinern solltet ihr keinerlei Wurfsterne vergeuden (werden später noch gebraucht). Lediglich eine Art Heckenschütze, in einer Garageneinfahrt versteckt, läßt sich am leichtesten mit einem gezielten Wurf eliminieren. Zwischendurch trifft man noch auf drei „Glöckner von Notre Dame"-Verschnitte, die zwar äußerst einfach zu erledigen sind, aber aufgrund der langen Ausdauer meist den ganzen Bonus versauen. Kommen wir jetzt auf das eigentliche Problem dieses ersten Levels zu sprechen, den Endgegner. Ich muß zu meiner Schande gestehen, daß ich sage und schreibe 15 Anläufe benötigt habe, um diesem schwertschwingenden „Reisbauern" den Garaus zu machen. Als beste Methode erwies es sich, anstatt gut 30 Shuriken zu verschwenden (bringt rein gar nichts), gleich auf Nahkampftechnik umzuschalten (viel Glück denn!!). Der zweite Level zeigt sich von einer noch gemeineren Seite. Neben abgerichteten Schäferhunden solltet ihr euch besonders bei den Granatwerfern vorsehen. Der Feuerspeier zur Mitte des Levels hin hat schließlich auch einige miese Tricks auf Lager ...



Foto: PC-Engine – was sonst?

In puncto Grafik hat THE NINJA WARRIORS viel zu bieten. Die landschaftlichen Elemente, auf die man während seiner Streifzüge stößt, wurden äußerst abwechslungsreich und farbig gezeichnet, was ebenfalls für die Gestaltung aller Sprites gilt. Bestes Beipiel für die schöne Grafik dürfte wohl die riesige MIG-29 (vielleicht auch F-16) sein, die, wie auch die restliche Backgroundgrafik, in einem sauberen Horizontalscrolling an einem vorbeizieht. Einen kleinen „Gag" haben die Programmierer noch bei der Aufmachung des eigenen Spielersprites implementiert. Bei besonders fatalen Treffern seitens des Gegners bleibt nämlich von den getroffenen Körperpartien lediglich das Knochenskelett, übrigens mit einigen Fleischfetzen verziert, übrig. „Appetitlich, appetitlich!", kann man dazu wohl nur sagen. THE NINJA WARRIORS wird aufgrund seiner brutalen Aufmachung sicherlich noch die hiesigen Gremien beschäftigen, was nach meiner Erkenntnis der erste Indizierungsfall in der noch jungen Geschichte der PC-Engine wäre.
Wenn man jedoch einmal moralische Bedenken ganz außen vor läßt (so gut es halt geht), so ist dieses Game uneingeschränkt empfehlenswert. Andernfalls kann ich mich nur Manfreds Worten zu diesem Thema anschließen: „Frei ab 18!"

Torsten Blum



Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



TAGSÜBER FROH, NACHTS ABER OHO

Programm: Dr. Jekyll and Mr. Hyde, **System:** NES (NTSC), **Preis:** 100 DM, **Hersteller:** Bandai America, Inc., Cerritos, USA, **Muster von:** [3].

Sieh an, sieh an, jetzt versoften die Amis sogar schon den Uralt-Horrorklassiker **DR. JEKYLL AND MR. HYDE**, der von dem schottischen Autor Robert Louis Stevenson verfaßt wurde. Dieses Buch wurde ja seinerzeit (1886) zum Bestseller schlechthin. Ob die NINTENDO-ENTERTAINMENT-SYSTEM-Fassung auch zum Bestseller wird, das müßt Ihr entscheiden. „Gecardridged" wurde dieses Game von **BANDAI AMERICA, INC.** Power on – Cartridge rein, und ran an den Stick. Ich befinde mich im „guten alten" London und muß in einer knapp bemessenen Zeit die Kirche erreichen, um dort meine langjährige Verlobte Miss Millicent zu heiraten (so'n Quatsch). Doch bis zu eben diesem „göttlichen" Gebäude ist es ein langer und harter Weg, den es zu bezwingen gilt, ohne durch soviel Frust (bombenlegende Spaziergänger, hermutobende Kids usw.) in Mr. Hyde umgewandelt zu werden. Denn, wenn das Böse von mir Besitz ergreift, stehe ich in einer Welt, die voll von dunklen Gestalten ist. Hier muß ich mich gegen fiese Teufelsgestalten zur Wehr setzen. Um mich wieder in die Gestalt von Dr. Jekyll zu verwandeln, muß ich all diese Dämonen vernichten. Als Waffe stehen mir, als Hyde, meine Fäuste sowie meine kraftvolle „Psycho-Wave" zur Verfügung. Gesteuert wird mit dem Stick oder Pad. Mit Taste A wird sowohl im „Jekyll-" als auch im „Hyde-Mode" gesprungen. Mit Taste B benutze ich (Jekyll) den Schlagstock. Hyde verwendet da schon lieber seine Fäuste mit Hilfe des Feuerknopfes B. Um die Psycho-Wave auszulösen, bewege ich den Stick bzw. das Steuerkreuz nach oben und drücke B.

Das ganze Game läuft Jump-Fight-and-Run-mäßig (wie gewohnt) ab, hat allerdings ein paar Schwachstellen, denn manche Stellen sind wirklich sehr frustig, und man kommt, selbst mit Continue-Funktion, nicht gerade weit. Die Hintergrundgrafiken sind mit Liebe zum Detail gezeichnet und bringen den altenglischen Stil der Gebäude gut rüber. Auch die Animation der Sprites wurde im Gegensatz zu vielen anderen NES-Games ansprechend realisiert. Die Qualität der Musik läßt allerdings zu wünschen übrig, genauso wie das Scrolling.

Doch trotz der geringen Schwachstellen handelt es sich bei DR. JEKYLL AND MR. HYDE um eines der besseren Games fürs ohnehin mit Soft knapp bemessene NES. Wollen wir hoffen, daß dieses Spiel bald in einer deutschen Pal-Version erhältlich sein wird.

Torsten Oppermann

Was Jekyll nicht schafft, schafft Hyde nimmermehr

Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

MIT HÖHEN & TIEFEN

Programm: Ordyne, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** [66]

Die Story ist ja so altbekannt: Einem Knaben kommt sein Mädel durch Girlnapping abhanden, und der Napper bietet all seine Schergen auf, um dem rachsüchtigen Freund die Befreiung zu vermiesen. Bei **ORDYNE** von **NAMCOT** sind es gar zwei Freunde, die sich auf den Weg machen können. Ob vielleicht...? Na ja, ist ja auch egal, im Spiel kommt's jedenfalls darauf an, den wassertauglichen Luftgleiter des oder der Helden sicher durch alle der mindestens sieben Levels zu steuern, damit wieder eitel Sonnenschein herrscht. Ich sage deshalb „mindestens", weil ich: 1.) immer noch kein Japanisch kann und 2.) noch nicht weiter als bis zum Ende des siebten Levels kam. Die einzelnen Stufen spielen übrigens im Wasser oder in der Luft, wobei am Ende jeweils ein fieser Endgegner die direkte Konfrontation sucht. Die Gegner sowie eigentlich alle anderen Grafiken sind außerordentlich knubbelig, aber ganz schön brandgefährlich. Uns so nebenbei hat sich NAMCO noch 'ne ganze Menge üble mechanische Hindernisse einfallen lassen, die man geschickt durchfliegen muß. Ein ganz besonderer Genuß: Das Verschiebespiel mit den Buchstaben in Level sieben sowie das Höhlenbeben in Level sechs. Hilfreich zur Seite stehen die süßen, fliegenden „Come in"-Shops, in denen gegen Bares zeitlich begrenzte Zusatzwaffen eingekauft werden, sowie ein Glücksspiel bei der „Dream Co.", bei der Ihr Waffen oder Geld gewinnen könnt. ORDYNE besitzt ein gut durchgestyltes Gameplay, schöne Comic-Grafiken, guten Sound und einen vernünftigen Schwierigkeitsgrad.

Ist das Spiel damit ein Hit? Leider nein, aber es ist knapp dran vorbeigeschrammt – schade.

Michael Suck

Knuddel-Styling auf der PC-Engine

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

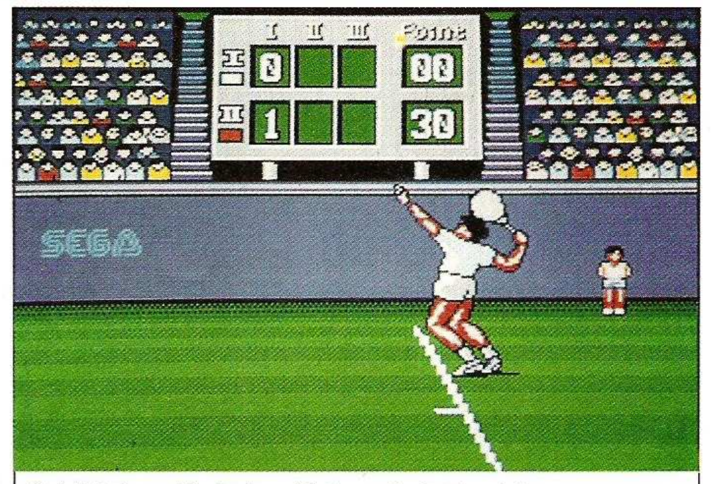

SUPER WONDER BOY
Wenn das Wunderland zum Monsterland wird, kann eigentlich nur der Wunderknabe Tom-Tom den Frieden wiederherstellen. Vor dem entsetzlich flammenspuckenden Drachen MEKA und seinen furchtbaren Kollegen wird nicht gekniffen. Schon gar nicht, wenn man einen C64, ST, Amiga oder CPC besitzt. Also zur Sache!
Um dem MEKA eins überzubraten, gilt es sich mit seinen Beschützern auseinanderzusetzen. Geredet wird da nicht viel! Aber immer schön vorsichtig, denn wer weiß, was MEKA so alles an Nettigkeiten bereithält.
EXIT
Cocktail or Beer?
TO MONSTERLAND
IN MONSTER LAND
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988.
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.
ACTIVISION
SEGA



GRAND »MASTER« SLAM

Programm: Tennis Ace, **System:** Sega Master System, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 67.

Im allgemeinen Aufwind der *Great Courts*- und *Passing Shot*-Welle versucht nun auch **SEGA ENTERPRISES LTD.** mitzuschwimmen. Für das Sega Master System erscheint nun als mehr oder weniger legitimer Nachfolger von *Super Tennis* eine neue Simulation, die aus dem passioniertem Computer-Crack einen wahren **TENNIS ACE** machen soll. Dabei hat man allerlei Features in das kleine Cartridge mitreingepackt.
Weil Tennis bekanntlich zu zweit mehr Spaß macht, wurden zahlreiche Player-Options eingebaut: Man kann nicht nur gegen den Mitspieler spielen, sondern beispielsweise auch mit ihm zusammen ein Doppel gegen zwei Computer-Cracks durchführen. Insgesamt wartet das Programm mit fünf Player-Options auf, was man durchaus als angenehm empfindet. Ebenso gut ist die Auswahl der Spieler, da man hier aus einem Angebot von 16 Cracks, die alle ihre Stärken und Schwächen haben, auswählen kann. Die Spieler sind natürlich alles



Spiel, Satz ... Niederlage! Schon wieder Tennis!

bekannte Persönlichkeiten mit Rang und Namen, sowohl männlich als auch weiblich.
Nach der Spielerwahl geht's an die Spiel- und Platzwahl. Neben dem Schaukampf stehen noch Grand Slam Tourniere, Trainingsspiele und „normale" Tournierspiele zur Wahl. Gewinnt man ein Spiel, so erhöht man seine Technik- und Power-Punkte. Das ist sehr wichtig für die späteren Spiele, denn die Gegner sind dort ziemlich spielstark. Nun wählt man noch die Bodenbeschaffenheit des Platzes, die Anzahl der zu spielenden Sätze und die Hintergrundmusik. Letzteres sollte man besser lautstärkemäßig abdrehen, da es bei allen Kompositionen furchtbar klingt.
Nach soviel Qual der Wahl kommt man jetzt zum eigentlichen Spiel. Das Spielfeld wird eingeblendet, und man wird zum Zuschauer aus der Vogelperspektive. Das ist wörtlich zu verstehen, denn man blickt von oben genau aufs Netz. Die Spieler stehen dann rechts bzw. links. Nachdem man den Spieler positioniert hat, beginnt der Aufschlag. Man muß den Ball nun in die Luft werfen und ihn beim Abflug gut treffen. Haut man die Filzkugel ein oder zweimal ins Netz, gibt's sogar digitalisierte Sprachausgabe (Ächz, Röchel,...). Vorausgesetzt der Ball landet im gegnerischen Feld und wird zurückgeschlagen, hat man nun mehrere Schlagvarianten zur Auswahl: Smash, Return, Lob und Drop Shot können somit dem Gegner das Leben schwer machen. Sofern gepunktet wurde, spendiert das Publikum auch Beifall.

Dieser hört sich jedoch an wie ein Maschinengewehr in Dauerfeuer. Insgesamt betrachtet wird der reine Spielablauf nicht gerade üppig und besonders ansprechend untermalt oder begleitet.

Als Gesamteindruck bleibt aber trotzdem ein recht nettes Tennisspiel mit einigen interessanten Features. Bei Grafik und Sound sollte der interessierte Spieler jedoch ein Auge zudrücken, um nicht allzustark enttäuscht zu werden, denn das Spiel macht doch einen leicht antiquierten Eindruck. Wer jedoch mehr Wert auf leichte (aber nicht seichte) Unterhaltung beim Doppel im Tennis legt, kann hier durchaus Freude finden – wenn auch zu einem leicht überhöhten Preis.

Peter Braun

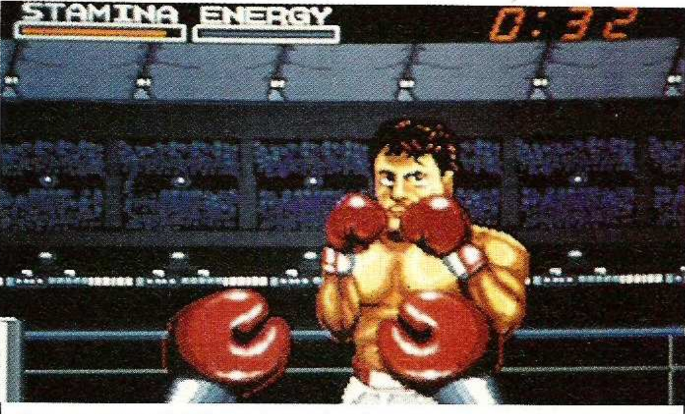
Grafik	8
Animation	7
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	4

SCHLAPPER FIGHTER

Programm: Digital Champ, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Naxat Software, Japan, **Muster von:** Rainbow Soft, München, Tel.: 089/9579312.

In Sachen PC-Engine ist nach den vielen Hits der letzten Monate leider auch wieder von einem glatten Blindgänger zu berichten.
Die Rede ist von einem Boxspiel namens **DIGITAL CHAMP**, vom japanischen Macher **NAXAT SOFTWARE**. Die etwas komisch anmutende Perspektive, die in diesem Boxspiel Verwendung findet, kennt man sicherlich noch von anderen Spielen dieses Genres. Der Spieler selbst scheint regelrecht in der Haut des eigenen Boxers zu stecken, sieht man nämlich nur die eigenen Fäuste, wohlgemerkt in formhübsche Boxhandschuhe verpackt. Äußerst enttäuscht dürfte man über die begrenzten Möglichkeiten sein, die sich dem Spieler mit DIGITAL CHAMP bieten. Neben einer lächerlichen Deckung (wird einerseits nicht gebraucht und hilft sowieso nicht) könnt ihr lediglich auf Schläge gen Magen und in Richtung Kopf Eures Gegners zurückgreifen, die ganzen Feinheiten des Boxsportes wie Haken und Schwinger fallen da gänzlich unter den Tisch. Zudem erweist sich die ganze Chose als extrem langsam. Von Zeit zu Zeit läßt sich jedoch eine hübsch unkontrollierbare Schlagserie streuen, was etwas Abwechslung ins Spiel bringt.
Das stärkste Stück leisteten sich die Programmierer allerdings, als sie nur drei (!!!) verschiedene Computerboxer in das Programm einbauten. Die ersten beiden Luschen zu überwinden, war auch für mich keine Kunst, denn diese Tränen schickte man bereits in der ersten Runde leicht dreimal zu Boden (TKO). Samson aus Indien, seines Zeichens „Endgegner" einer solchen Dreierrunde, zeigte allerdings gewisse Qualitäten, indem er mich kurzerhand niederstreckte. Bei unserem zweiten Zusammentreffen gab's für ihn jedoch voll eins auf die Zwölf, und dann war Ruhe im Karton.
Zu allem Übel fiel DIGITAL CHAMP für ENGINE-Verhältnisse auch grafisch ziemlich miserabel aus, wofür die total verkorkste Animation ganze Bände spricht, ganz zu schweigen von der monotonen Spielgrafik. Mein Urteil kann deshalb nur ganz kraß ausfallen: DIGITAL CHAMP stellt meiner Meinung nach den „Konsolen-Flop" dieses Monats dar.

Torsten Blum



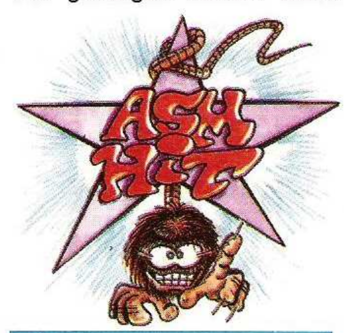
Hau zu, was die Fäuste hergeben!

Animation	3
Sound	3
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	1
Preis/Leistung	1



Programm: Tiger Heli, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller::** Taito Corp., Japan, **Muster von** 66.

Und wieder gibt's ein heißes Shoot-em-up für die Engine! **TIGER HELI** kommt direkt aus der Spielhalle auf die heimischen Screens. Nun gut, kommen wir ohne viele Worte gleich zur Sache: Ihr steuert bei TIGER HELI 'nen Airwolf-mäßig bewaffneten Hubschrauber, dessen Schußkraft durch Extras gesteigert werden kann.



»TIGER HELI: Da geht der Fuchs ab! Und zwar ohne Ende ...«

Gestartet wird zu Wasser, von einem Helikopter-Kampfschiff: Los geht die erste Mission. Der Screen scrollt vertikal von oben nach unten und ein begrenztes Stück horizontal. Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, Euch gleich zu Beginn des ersten Levels durch wahre Massen von angriffslustigen Kampfhub-

HELIKOPTER-ACTION OHNE ENDE!



Hier ist der Bär los!

schraubern zu kämpfen. Fahrende Panzer und schießwütige Flakschützen eilen den Hubschraubern natürlich zur Hilfe, was das Spiel umso interessanter werden läßt. Die Extrawaffen erscheinen, wenn die großen Transport-Hubschrauber oder -Flugzeuge abgeschossen werden. Per Zufall erscheint dann jeweils eines der drei Extrasymbole, das daraufhin unberechenbar in der Luft 'rumschwirrt. Extra Nummer eins ist eine flache, runde Scheibe, die in regelmäßigen Abständen ihre Farbe ändert (grün, blau, gelb, rot). Jede Farbe stellt eine andere Art von Zusatzwumme dar: Grün präsentiert einen alles durchschlagenden Laser, blau bringt uns einen Streuschuß, gelb zaubert einen Granatenschuß hervor, der in alle Richtungen schießt, und durch Aufnahme des roten Symbols wird der „normale" Schuß aktiviert. Doch aufgrund der Unmengen von gegnerischen Sprites, die sich auf dem Bildschirm tummeln, ist es gar nicht so einfach wie es klingt, sich eine der heißbegehrten Extrawummen zu ergattern.

Aber sonst wär's ja auch ganz schön öde, gell? Beim zweiten Extra handelt es sich um ein blaues „S", das die Schußkraft der gerade vorhandenen Waffe noch einmal verstärkt. Das letze Extra, durch ein „B" dargestellt, enthält eine Smartbomb. Jene Bombe fetzt alles, was sich in ihrem Explosionsradius aufhält.

Extrapoints gibt's für die Sterne, die ab und zu erscheinen, wenn Ihr eins von den Bodenhindernissen abballert. TIGER HELI enthält insgesamt zehn actiongeladene Level. Am Schluß einer jeden Stage wollen Euch die Endgegner auch noch an den Kragen (zehn an der Zahl).

Die grafische Seite von TIGER HELI wurde sehr ansprechend gestaltet, so daß die verschiedenen Level sich immer voneinander unterscheiden. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft, da darf natürlich nichts fehlen. Trotz der manchmal beachtlichen Anzahl von Sprites ist kein Ruckeln des Scrollings festzustellen. O.K., ab und zu flackert es mal leicht, doch das passiert selbst bei dem ASM-MEGA-HIT GUNHED. TIGER HELI gehört in jede Cartdrige-Sammlung, denn es macht immer wieder Spaß, dieses motivierende Game zu spielen. Sogar an eine Continue-Funktion wurde gedacht. Ein Lob an das Programmierteam! Einziger Wermuthstropfen ist der fehlende Zwei-Spieler-Mode, der bei dem Spielhallenvorbild vorhanden war.

W. Sch./top

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



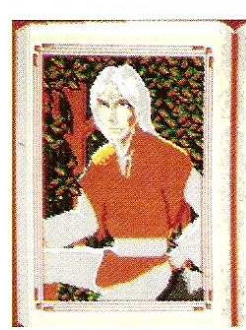
Hallo Leute!

Rechtzeitig zur Weihnachtszeit wird der Markt wieder mit Neuerscheinungen überhäuft – die Folge: Die Konvertierungen schrumpfen (schnief!)! Aus diesem Grund haben wir diesesmal nur noch sechs Seiten Konvertierungen, aber dafür gibt's Stoff vom Feinsten. Naja, ein paar Miese sind auch dabei! ... Aber lest selbst!

Programm: The Faery Tale Adventure – Book 1, **System:** PC, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Microillusions, **Muster von:** Ariolasoft.

Es heißt immer so schön: Aller guten Dinge sind drei. Doch ob's immer noch so gut ist, wenn nur drei Typen einer Armee von Untoten begegnen? Dies darf bezweifelt werden! In solcher und anderen brenzlingen Situationen wird sich allerdings derjenige wiederfinden, der sich an das **FAERY TALE ADVENTURE** von **MICROILLUSIONS** heranwagt. Total chaotisch, was in diesem Zauberland so abgeht: Eine Armee von Skeletten, angeführt von finsteren Widerlingen, überzieht das Reich der friedliebenden Menschen mit Angst und Schrecken. Niemand weiß, wie man diesen Schergen, die den Menschen Energie entziehen, begegnen soll, denn die einzige Waffe, ein geheimnisvoller Talisman, ist gestohlen worden. Nur die drei wackeren Brüder, die von ihrem Vater in unterschiedlichen Fertigkeiten trainiert wurden, können die Menschen noch retten. Sie müssen Drachen und Prinzessinnen trotzen (...), Sümpfe überqueren, sieben verschiedene Aufgaben lösen (plus einige unbekannte Rätsel) und natürlich den Talisman zurückbringen...

Wer Bock auf so'n Act hat, braucht sich jetzt nimmer 'nen Amiga zu kaufen, sondern darf sich das edle Abenteuer auf dem **PC** reinziehen, sofern vorhanden. Am Spielablauf hat sich nix geändert, der PC ruckelt halt etwas bei der Steuerung der Spielfiguren, die EGA-Grafiken sind recht ansehnlich, der Sound kann zum Glück abgeschaltet werden. Was will man mehr? Vielleicht einen spannenderen Spielablauf oder mehr Rollenspielelemente oder 'ne Tasse Kaffee oder...



Michael Suck

Grafik	**7**
Vokabular	**(menügesteuert)**
Story	**8**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Beach Volley, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Ein ganz verflucht heißes Eisen hat **OCEAN** derzeit im Feuer: **BEACH VOLLEY** (ASM berichtete in 10/89!) heißt es, und es ist zusammen mit *Batman* auf dem Weg in die oberen Charts der Hitparaden!

Kein Wunder, handelt es sich doch um ein derart ausgereiftes Sport-Programm, das momentan wohl seinesgleichen sucht. Wer sich ein wenig mit dem alternativen Beach Volleyball auskennt (besonders, wenn er verkabelt ist!), weiß um die Schnelligkeit, die kräftezehrenden Positionswechsel und das ständige Rochieren auf dem Sand. BEACH VOLLEY ist es gelungen, dieses besondere Feeling rüberzubringen. Zudem kommen gute Grafiken, eine hervorragende Animation, irre Sounds und ein hohes Maß an Spielfreude.

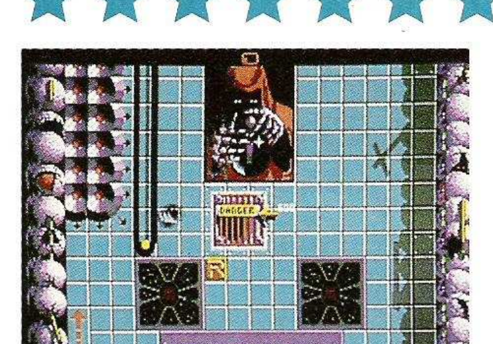
Zur Story: Zwei Jungs aus Paris werden von *Adidas* gesponsert, um an den Welt-Titelkämpfen teilzunehmen. Die ersten Stationen (London, New York, Nassau) bereiten dem geübten (Steuerung bitte aufs peinlichste trainieren!) Spieler noch keine nennenswerte Schwierigkeiten. Aber dann! Jetzt geht die Post erst richtig ab: Kairo, Sydney, Tokio, Moskau und Paris (dort findet das Finale statt) sind Stationen, bei dem der Sand und der „Tanz" schon sehr, sehr „heiß" werden kann.

So darf man sich nun auch als **Amiga**-User auf dieses wirklich spannende, spaßige und hochklassige Sportspiel freuen. Ich glaube, kaum einer wird es bereuen, wenn er das Ding in seine Softothek aufnimmt! OCEAN – well done!



Manfred Kleimann

Grafik/Animation	**9**
Sound	**11**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

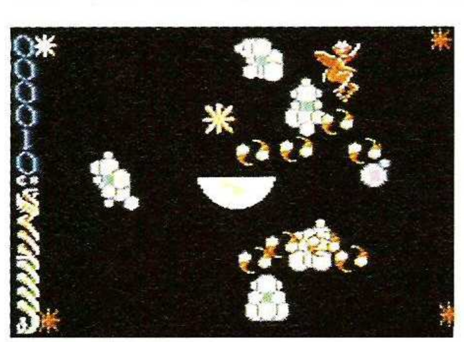


Programm: Ballistix, System: PC, Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Psyclapse, England, Muster von: Psygnosis, Rushware.

Intergalaktisches Eishockey mit Totenköpfen als Zuschauer – warum eigentlich nicht? Wenn man sich überlegt, daß **BALLISTIX** eigentlich nur ein völlig harmloses Sportspiel ist, darf man das gruselige Drumherum ohnehin vernachlässigen. Was bleibt, ist nämlich ein schnelles Geschickleikeitsspiel, bei dem der Blick eh starr auf das Spielfeld gerichtet werden muß. Dieses besteht aus einer Arena mit verschiedenen Banden am Rand und auf dem Feld, an denen der Puck wie beim Flipper zurückprallt. In späteren „Levels" gibt's dann noch Schwarze Löcher und andere Hindernisse, die den Puck ganz schön ablenken. Der oder die Spieler (2-Player-Mode) steuern einen ganz schlichten Pfeil, aus dessen Spitze kleine Bälle in Massen abgeschossen werden können, die den Puck ins gegnerische Tor treiben sollten. Beim **PC** sind allerdings zwei Joysticks absolut zu empfehlen, denn der Mitspieler, der die Tastatur benutzen muß, ist schnell im Nachteil. Hervorragend ist **PSYCLAPSE** das Scrolling auf der Business Machine gelungen, denn trotz unzähliger Sprites ist das Vertikalscrolling nahezu ruckelfrei – einen AT mit 8 MHz vorausgesetzt. PSYCLAPSE hat es sich ebenfalls nicht nehmen lassen, auch die tollen Grafiken im Vorspann für die EGA-Benutzer ansprechend umzusetzen; lediglich auf das Aufrollen des Bildes muß verzichtet werden. Bliebe nur noch der Sound zu erwähnen, bei dem dankenswerterweise auf Piepsorgien verzichtet wurde, die Sound-FX jedoch gut gelungen sind. Ein leicht überdurschnittliches Sportspiel für den PC mit ordentlicher Technik und überteuertem Verkaufspreis – das ist BALLISTIX.

Michael Suck

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7



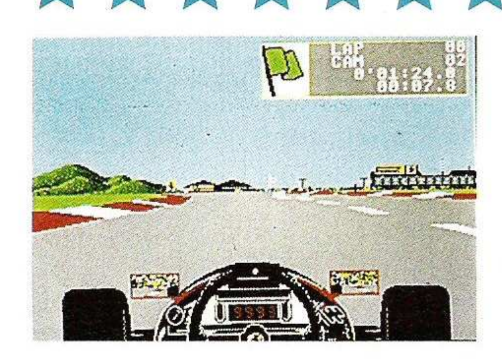
Programm: Wicked, System: C-64, Preis: ca. 50 DM (Disk.), Hersteller: Electric Dreams, England, Muster von: Ariolasoft.

Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse, Yin und Yang, Aufstehen oder nicht Aufstehen, Arbeitnehmer und Arbeitgeber usw., dies ist das Thema von **WICKED** von **ELECTRIC DREAMS**. Logo, daß der Spieler das Gute vertritt und das Böse bekämpfen muß – mit geballter Feuerkraft, versteht sich. WICKED kann jedoch durchaus als das „etwas andere" Ballerspiel bezeichnet werden, kämpfen doch Gut und Böse in zwölf verschiedenen Tierkreiszeichen als Sporen gegeneinander. Die Sporen beider Seiten breiten sich aus und versuchen jeweils, die gegnerischen Pforten, aus denen heraus sich die Sporen ausbreiten, zu überwuchern. Der Spieler selbst steuert eine kleine Sonne, die durch Beschuß einerseits die bösen Sporen vernichten und andererseits die guten Sporen weitertragen muß. Gestört wird der Strahlemann durch abgesonderte Dämonen und andere Seltsamkeiten, die durch einen dunklen Mond in die Schlacht gworfen werden.

Na ja, das Konzept von WICKED ist ja ganz nett, aber der Spielspaß hält sich durch die ermüdende Ballerei ziemlich in Grenzen. Immerhin wurde die **C-64**-Konvertierung ordentlich programmiert (war wohl auch nicht sonderlich schwierig). Die Grafik ist zwar nicht toll, aber im Verhältnis genausogut wie bei der Amiga-Fassung. Gleiches gilt für den Sound, bei dem die düsteren, getragenen Melodien allesamt gut rübergekommen sind – echt gruftig, kann ich Euch sagen. Das neue Spielkonzept motiviert im übrigen anfangs ungemein, doch leider nutzt sich WICKED recht schnell ab. Kaufen oder nicht kaufen, das ist hier die Frage...

Michael Suck

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Ferrari Formula One, System: IBM & Kompatible (Monochrome, CGA, EGA), Preis: ca. 75 Mark, Hersteller: Electronic Arts, Langley, England, Muster von: Electronic Arts.

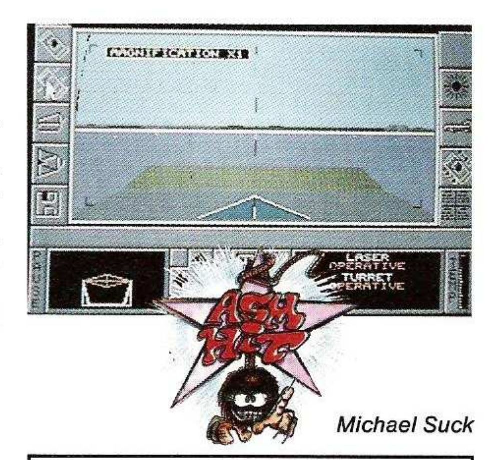
Kinder, wie die Zeit vergeht! Schon anderthalb Jahre ist jetzt her, daß der **FERRARI FORMULA ONE** auf dem Amiga seine Runden drehte. Jetzt endlich haben die Programmierer von **ELECTRONIC ARTS** die entsprechende Fassung für die **MS-DOS**-Rechner auf die Beine gestellt, die sich wirklich sehen lassen kann. In dem Game übernimmt der Spieler quasi zwei Rollen auf einmal. So sieht er sich zum einen mit den Aufgaben eines Rennstalleiters konfrontiert, der für die bestmögliche Aufmachung des Ferrari-Flitzers zu sorgen hat. Selbstverständlich wurde seitens der „Sponsoren" nicht mit den nötigen technischen Mitteln und Gerätschaften geknausert, die der Spieler in Form eines Windkanals zum exakten Trimmen der Karosserie, einer gut ausgerüsteten Werkstatt und anderen nützlichen Einrichtungen vorfindet. Während der eigentlichen Grand-Prix-Rennen, welche Euch rund um den Globus führen werden, übernimmt man natürlich selbst das Steuer des neu aufgemotzten Rennwagens, worin der eigentliche Spaß von FFO stecken dürfte. Allerdings werden auch viele lustige Minuten beim „Styling" des Ferrari draufgehen. Die Steuerung kann sowohl über Tastatur als auch via Joystick oder Maus erfolgen, wobei in allen drei Modi recht flüssiges Fahren angesagt ist. Zur Erinnerung: Die Amiga-Version kränkelte ein wenig in bezug auf die Maussteuerung. Aber auch die Grafik zeigt sich eigentlich bei allen drei ansprechbaren Karten von einer hervorragenden Seite. Neben zahlreichen „Begleitgrafiken" gefiel mir die Gestaltung des Cockpits sowie die der Piste äußerst gut. Selbst das Scrolling gelang einigermaßen gut, wenn es sich auch nur durch Verringern der Detailgenauigkeit auf eine annehmbare Betriebsgeschwindigkeit beschleuingen läßt. Alles in allem jedoch eine würdige Konvertierung. *Torsten Blum*

Animation	8
Sound	5
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	7



Programm: Carrier Command, **System:** PC, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** MicroProse.

Terroristen, vulkanische Inseln und gigantische Trägerschiffe – das sind die Ingredenzien von **RAINBIRDS** Strategiehammer **CARRIER COMMAND**. Im Jahr 2166 werden zwei Superkampfschiffe mit einer nie dagewesenen Feuerkraft hergestellt. Doch just zu dem Zeitpunkt, als die beiden Dinger einsatzbereit sind, kapern Terroristen eines der Schiffe und fordern 15 Millarden Dollar, andernfalls werde man alle Inseln mit bedeutenden Rohstoffvorkommen vernichten. Aufgabe des Spielers ist es nun, die diversen Kampfsysteme des feindlichen Trägers zu zerstören und feindliche Inseln zwecks Materialnachschub wieder in eigenen Besitz zu bringen. Das Spiel ist komplett menügesteuert, und alle (Kampf)-Handlungen können in 3D-Vektorgrafik auf dem Bildschirm beobachtet werden. Bei der Amiga- und ST-Fassung dieses komplexen, hervorragenden Programms war es gerade die toll animierte Grafik, die für Spannung sorgte, doch was bleibt wohl davon auf dem **PC** übrig? Die Antwort: Man nehme einen auf 10 MHz getakteten AT nebst einer VGA-Karte, und schon kommt man in den Genuß einer 1:1-Umsetzung! Echt toll anzuschauen, wenn man aus der äußeren Kameraperspektive den Start eines Flugzeuges vom Carrier betrachtet! Doch selbst mit einem schlappen XT auf 4,7 MHz und Herkuleskarte gibt CARRIER COMMAND 'ne Menge her, denn aufgrund der guten Programminstallation kann selbst mit dieser Ausstattung und natürlich mit geringer Auflösung flott gefightet werden. Zudem sind die Soundeffekte für PC-Verhältnisse edel, und das Programm hat eine wesentliche Verbesserung erfahren: Die ermüdenden Überfahrten zu anderen Inseln, die früher noch bis zu zehn Minuten dauerten, können nun durch einen „Warp-Modus" übersprungen werden. Somit bekommen die PC-Fans tatsächlich die gelungenste Fassung dieses Games! Zugreifen!



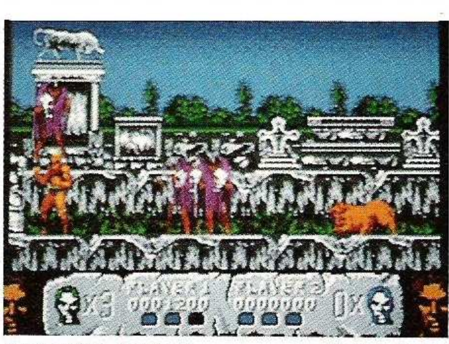
Michael Suck

Grafik	10
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	10
Preis/Leistung	10



Programm: Altered Beast, **System:** Atari ST, PC Engine (CD-ROM), **Preis:** Ca. 65 DM (ST), ca. 140 DM (PC Engine), **Hersteller:** Activision, England, NEC Avenue, Japan, **Muster von:** Ariolasoft, EC Electronics.

Das spielhallengeplagte und nun auf die HCs umgesetzte **ALTERED BEAST** hat's nicht leicht. War die Mega-Drive-Version noch technisch in Ordnung, mußten beim Amiga und C-64 (ASM 11/89) schon Abstriche gemacht werden. Nun treten **ST** und **PC Engine** das Rennen um die Gunst der Käufer an.
Der Spieler steuert hier einen tapferen Fighter, der in mehreren Leveln das Böse besiegen und eine hübsche Maid retten muß. Selbstlos wie er ist, trotzt er dabei allerlei Gefahren, die in Form von bestialischen Hunden, Halbtoten und Zombies auf ihn zukommen. Ausgestattet mit Bärenkräften kann dieser Held mit seinen Fäusten so ziemlich alles niederprügeln, was ihm an den Kragen will. Gelegentlich taucht auch ein weißes Vieh auf, das beim Verprügeln ein Power-Up hinterläßt. Dies sollte man unbedingt einsammeln, da es die Kräfte sehr vorteilhaft erhöht. Ansonsten gibt's nur wenig Abwechslung im Spiel: Man läuft von links nach rechts, der Hintergrund scrollt (nicht sehr sauber) nach links und die Gegner kommen von beiden Seiten. So geht das durch mehrere Level hindurch, die in ihrem Verlauf noch einiges an Schwierigkeiten und Hindernissen zu bieten haben.
Doch weitaus schlimmer als das abwechslungsarme Gameplay ist die Programmierung, genauer gesagt bei der PC Engine. Hier flackern die Sprites und alle naselang wird nachgeladen. Der Sound ist zwar technisch bedingt besser, doch beim ST macht das Spiel einen abgerundeteren Eindruck. Grafik und Sound sind nicht umwerfend, aber noch zufriedenstellend. Insgesamt ein Durchschnittsgame, das eigentlich niemand wirklich braucht.



(Foto: PC-Engine) *Peter Braun*

	ST/PC Engine
Grafik	8/7
Sound	7/8
Spielablauf	6/6
Motivation	7/6
Preis/Leistung	6/4

Programm: Stunt Car Racer, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Märker, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse.

Spitze! Ab sofort können auch alle Brotkisten-User in den Genuß der „abgefahrenen" Strecken von **STUNT CAR RACER** kommen, denn, wen wundert's, haben die Engländer das Teil doch endlich für'n guten alten **C-64** rausgebracht. Wer jetzt denkt, daß die Konvertierung sowieso voll daneben ist, weil der kleine Commo vektorgrafikmäßig nicht gerade viel zu bieten hat, der liegt falsch, denn die Programmierer haben den 64er fast bis aufs Letzte ausgereizt, will heißen, daß die Grafik, für C-64-Verhältnisse wahnsinnig schnell ist. Leider ist sie nicht mehr ganz so farbenfroh wie auf'm ST.
Ansonsten ist STUNT CAR RACER, zumindest vom Gameplay her, vollkommen identisch mit der ST-Version. Alle acht verschiedenen Strecken wurden übernommen (von der Zugbrücke bis zur Skisprungschanze ist alles dabei!). Auch die Multiplayer-Option, für bis zu acht „Stuntmen" wurde implementiert. Ich vermisse bei dieser Umsetzung allerdings die Datalink-Option.
Die Steuerung geschieht, wie gewohnt, via Stick (Feuer und nach vorn' zum Speeden) oder Keyboard (frei definierbare Tasten). Soundmäßig hat sich „absolutely nothing" geändert: mehr als das Gebrumme des Motors ist immer noch nicht zu vernehmen.
Zu dieser Umsetzung kann ich **MICROPROSE** nur beglückwünschen, handelt es sich hierbei doch um eine der besten C-64-Konvertierungen (aus dem Vektorgrafikbereich). Die sehr präzise Steuerung, das originelle Konzept sowie die ausgefeilte technische Inszenierung tragen dazu bei, dieses Game zu einem würdigen **ASM-HIT** zu küren.



Torsten Oppermann

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

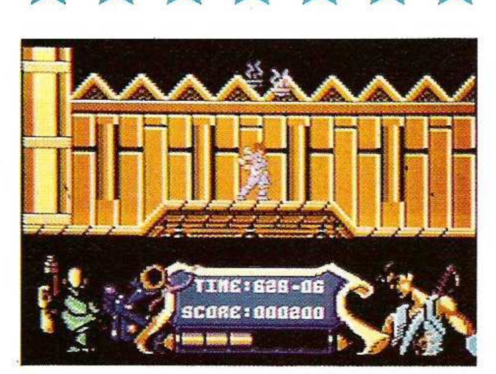


Programm: Super Hang-On, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 66.

Jetzt wird geheizt! Wir befinden uns direkt auf der Piste mit unserer Honda und dreh'n den Hahn volle Kanne auf! Bei **SUPER HANG-ON** auf dem **SEGA MEGA DRIVE** geht nämlich die Post ab, bis die Reifen qualmen und die Auspuffdüsen glühen. SUPER HANG-ON war ja schon auf den 16-Bit-Rechnern der Oberhammer, doch die SEGA-MEGA-Fassung schlägt die ST- und AMIGA-Version um Längen. Die Grafik ist noch farbenfroher geworden, die Kurvenlage wesentlich realistischer und der Sound absolute Oberklasse. Denn mit zehn Stimmen zeigt uns die Spielekiste, was in ihr steckt!
Das Steuerung hat sich auch ein bißchen verändert, hat man jetzt doch alle Gänge (drei) per Feuerknopf im Griff, wodurch das Handling „anwenderfreundlicher" geworden ist. Die japanischen Programmierer haben zusätzlich zum Arcade-SUPER-HANG-ON, bei dem es nur um's pure Heizen geht, noch ein „Bonusgame" mit ins Cartdridge gepackt. Hierbei müßt Ihr gegen einen Computerrivalen antreten. Zu Beginn einer solchen Runde sieht Eure Kiste allerdings etwas arm aus (ziemlig lahm, schlechte Reifen usw.). Je besser Ihr die Strecken bewältigt, desto mehr Kohle läßt Euer Sponsor springen. Eben dieser Sponsor versorgt Euch auch mit Paßwörtern, falls Ihr ein oder mehrere Races erfolgreich hinter Euch gebracht habt, damit das MEGA DRIVE nicht Tag und Nacht anbleiben muß. Ach so, mit der finanziellen Unterstützung des Sponsors solltet Ihr Euer Bike aufrüsten, damit Ihr auf den Pisten den „Hahn" noch höher aufdreh'n könnt.
SUPER HANG-ON war und ist für mich das beste Motorrad-Rennspiel aller Zeiten. Für die Nicht-Japaner unter Euch hier noch 'n kleiner Tip: Um in ein Menü zu gelangen, in dem man die On-Screen-Texte auf Englisch stellen kann, müßt Ihr im Titelbild alle drei Feuerknöpfe drücken. Vollgas, und auf in die Shops!

Torsten Oppermann

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

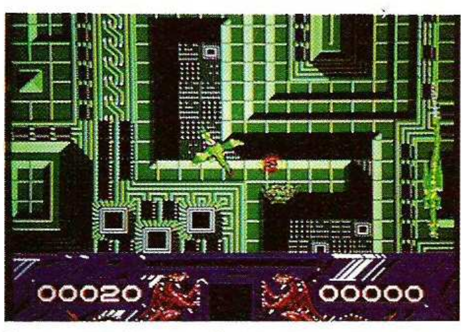


Programm: Strider, **System:** C-64, Amstrad CPC, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, England, **Muster von:** Ariolasoft.

STRIDER nennt sich das etwas andere Ballerspiel aus dem nächsten Jahrtausend aus dem Hause **CAPCOM/U.S.GOLD.** Damit wir uns nicht falsch verstehen: Nicht die Technik des Spiels stammt aus dem nächsten Jahrtausend, sondern lediglich die Spielstory! Unser Held muß nämlich hypermoderne Gegner mit einem hypermodernen und ausbaufähigen Säbel zerschnibbeln und dabei über hügelige Backgrounds kraxeln. Die Technik stammt dabei aus dem Beginn dieses Jahtausends oder so, denn der schon bei den 16-Bit-Fassungen gefürchtete Salto des Helden entpuppt sich auf dem **C-64** als Suizidwaffe par exelence, mal ganz abgesehen vom Ruckelscrolling und -animation der Sprites, den fehlenden Grafiken und fehlenden Gegnern aus den Urfassungen. Sogar der Lichtsäbel ist kürzer geworden! Einziger Lichtblick: Der toll gelungene Sound, der dem 16-Bit-Sound in fast nichts nachsteht. Umso erstaunlicher, daß gerade die **Amstrad CPC**-Fassung, die normalerweise zwecks Geldverdienens mehr recht als schlecht hingeklatscht wird, bedeutend spielbarer ist als der C-64-STRIDER.
Zwar sind die Grafiken noch spärlicher und der gute Sound leicht kratzig (liegt's am eingebauten Lautsprecher..?), doch die Spielbarkeit liegt erheblich höher. Die Sprites sind gut designed, alle Gegner der Urfassungen wurden übernommen. Zwar ist STRIDER auf dem CPC noch lange kein Hit, denn dafür ist auch bei dieser Fassung die Steuerung viel zu lahm und der Salto tödlich, doch darf sich der CPC rühmen, die bessere 8-Bit-Konvertierung abbekommen zu haben.

Michael Suck

(C-64/Amstrad CPC)		
Grafik	5	5
Sound	9	8
Spielablauf	6	7
Motivation	7	8
Preis/Leistung	6	7



Programm: Dragon Scape, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Software Horizons, London, England, **Muster von:** 15.

Mit **DRAGON SCAPE** hatte **SOFTWARE HORIZONS** sein erstes Produkt vorgelegt, das man als halbwegs passabel bezeichnen konnte. Die zuvor erschienenen Programme konnten allesamt nicht überzeugen, was noch sehr höflich formuliert ist. Nach der Atari-ST-Version hat das Londoner Softwarehaus nun auch die **Amiga**-Fassung herausgebracht. Wir wollen sehen, ob sich etwas geändert hat.
Der Spieler steuert einen Drachen über eine Landschaft, die recht bescheiden gezeichnet, alles in allem aber einen Hauch besser ausgefallen ist als bei der ST-Version. Ziel ist es, Level für Level eine bestimmte Anzahl von Gegenständen einzusammeln; gleichzeitig muß man sich jedoch auch der unzähligen Angreifer erwehren, die Jagd auf den armen Drachen machen. Die Steuerung des Vogels ist gewöhnungsbedürftig, nach einiger Zeit aber in den Griff zu bekommen. Die verbleibende Energie wird an einem weiteren Drachen am rechten Bildschirmrand angezeigt, der anfangs noch ganz propper aussieht, mit der Zeit aber immer mehr vom Fleisch fällt, bis nur noch sein Skelett übrig bleibt. Angenehm fällt auf, daß die Spielfläche gegenüber der ST-Fassung wesentlich größer geworden ist; dies liegt daran, daß auf dem Amiga die Anzeigen nicht mehr am Rand plaziert sind, sondern in die Spielfläche integriert wurden. Leider sticht aber auch das ruckelige Scrolling sofort ins Auge, und dies umso mehr, sobald sich Sprites auf dem Monitor tummeln. Mein Rat also: Laßt DRAGON SCAPE besser im Regal stehen!

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5


FIGHTER
BOMBER
Bombastisch!
Activision präsentiert voller Stolz sein erstes Flugsimulationsprogramm. BOMBER beschränkt sich nicht auf die Simulation eines Flugzeugtyps, sondern bietet deren 7! Und nicht nur einen gegnerischen Flugzeugtyp, sondern ebenfalls 7! Spezielle Features, wie Betanken in der Luft, Teilnahme an der ultimativen strategischen Luftübung zum Erreichen der Curtis-May-Trophäe (natürlich nur bei absoluter Beherrschung der jeweiligen Maschine) bringen dem Benutzer nicht-enden-wollende Herausforderungen und Simulationsspaß.
BOMBER beginnt da, wo andere Flugsimulationen aufhören!
Natürlich für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und MS-DOS.
AMIGA
Mig-27
Flogger
C64
PCVGA
ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE
© Computer Game Vektor Grafix 1989.
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.



Programm: Lizenz zum Töten, **System:** PC mit CGA oder EGA, **Preis:** Ca. 85 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** 23.

Nun darf er endlich auch auf dem **PC**! Die Rede ist von 007, der diesmal nicht im Dienste seiner Majestät steht. Ihm wurde nämlich die **LIZENZ ZUM TÖTEN** entzogen, was Bond aber nicht weniger gefährlich für seine Widersacher macht. **DOMARK** wollte es, daß Bond nun nach ST, Amiga und C-64 auch auf dem PC zum Einsatz kommt. Zur Freude aller PC-User kann ich sagen, daß diese Konvertierung sehr gut gelungen ist, wurde sie doch immerhin mit nur leichten Abstrichen fast 1:1 umgesetzt.
Bond muß den fiesen Drogengangster Sanchez in insgesamt sechs Leveln jagen und zur Strecke bringen. Dabei geht's ordentlich ab, denn die Programmierer haben beim Erstellen des Programmes nicht nur anständig gearbeitet, sondern auch jede Menge Schwierigkeiten eingebaut. Insofern hat sich vom Gameplay her nichts geändert. Man steuert den Geheimagenten durch mehrere gut scrollende Hintergrundlandschaften und ballert dabei so ziemlich alles ab, was da kommt. Gelegentlich muß man auch mal ein bißchen hüpfen und klettern. Insgesamt betrachtet, hat a) der Profi alle Hände voll zu tun, b) der Anfänger die Nase voll und c) der „Loser" bald die Hosen voll, so schwierig ist Bond. Wer die gestiegenen Ansprüche an Reaktion und Koordination erfüllt, bekommt bei LIZENZ ZUM TÖTEN aber auch einiges geboten.

Die Programmierer haben beispielsweise eine für den PC sehr gute (EGA-)Grafik hingelegt. Der Hintergrund scrollt nicht nur sehr sauber, er ist auch noch sehr gut gezeichnet, was natürlich Freude beim Spielen aufkommen läßt. Dazu trägt auch die sehr gute Steuerung ihren Teil bei, sofern man beim Spielen eine Joysticksteuerung bevorzugt. DOMARK hat wieder einmal gezeigt, daß der PC keine Anti-Spiele-Maschine ist.

Peter Braun

Grafik	10
Sound	3
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm: Bionic Commando, **System:** PC & Kompatible, CGA, **Preis:** Ca. 35 DM, **Hersteller:** Capcom, **Muster von:** 23.

Actionspiele gibt's wie Sand am Meer. Grund genug, sich einmal die Rosinen herauszupicken. Doch während **BIONIC COMMANDO** sogar auf dem *Speccy* und erst recht auf dem *C-64* begeistern konnte, kommen dem gespannten und vorfreudigen Spieler auf dem **PC** Tränen in die Augen. Das liegt weniger am PC als an dem, was die Programmierer von **CAPCOM** daraus machten. Ich habe keine Ahnung, warum bei dem einst so schönen Spielchen nur die CGA-Karte angesprochen wird – völlig unverständlich, angesichts der Möglichkeiten einer EGA-Karte.
Wer sich davon nicht abhalten läßt und trotzdem spielen möchte, muß auch beim Gameplay mit einigen Abstrichen rechnen. Der Spielablauf noch einmal in Kürze: Aliens bedrohen die Zivilisation, und die Menschheit schreit nach einem Retter. Der Spieler steuert diesen edlen Typen, der sich durch insgesamt fünf Level kämpfen muß, bis er den Zerstörungscomputer der Aliens in die Luft jagen kann. Jene Level sind übrigens nicht gerade klein geraten, so daß man lange zu ballern, klettern (eine Spezialität in diesem Game) und zu suchen hat, bis man ins nächste Level gelangt. Nicht genug, daß man jede Menge Gegner abzuballern hat, nein, auch das Herumklettern und Suchen des Ausgangs bereitet einige Mühe. Immerhin macht der Jump-and-Run-Part des Spieles wenigstens mittelmäßigen Spaß. Doch liegt das eher an der ungenauen Steuerung als am hier verwendeten Spielprinzip. Das ist schade, denn auf motivierenden Sound muß man ebenfalls verzichten, so daß nicht mehr viel übrig bleibt, was dieses Spiel empfehlenswert machen könnte. Fest steht, daß die Programmierer nicht allzuviel aus dem PC herausgeholt haben, denn da wäre eindeutig mehr drin' gewesen.
Den Preis von knapp 35 Märkern sehe ich nicht als Sonderangebot, sondern eher als Entschuldigung für das, was hier geboten wird.

Peter Braun

Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	7
Motivation	3
Preis/Leistung	5



Programm: Indiana Jones and the Last Crusade (Grafik-Adventure), **System:** Amiga, ST, **Preis:** Ca. 85 DM **Hersteller:** Lucasfilm Games, USA, **Muster von:** Rainbow Arts, Düsseldorf.

Kennt Ihr den Mann mit dem Hut? Nein, dann solltet Ihr Euch unbedingt den megaguten Film **INDIANA JONES UND DER LETZTE KREUZZUG** ansehen. In diesem Celluloid-Streifen stürzt sich INDIANA JONES in sein bisher bestes Abenteuer, er begibt sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral und wird hierbei in unendlich viele Abenteuer verwickelt. **LUCASFILM GAMES** versoftete die Abenteuer seinerzeit für alle IBM-Kompatiblen. DER LETZTE KREUZZUG ist nun endlich auch für den **ATARI ST** und **AMIGA** erhältlich, beschert hat uns die deutsche Fassung, rechtzeitig zum Weihnachtsboom, **RAINBOW ARTS.**
Beide Umsetzungen umfassen drei doppelseitige Disketten (auch ST!). Im Gegensatz zu herkömmlichen Adventures steuert man INDY über ein spezielles Menüsystem, das schon bei ZAK MC KRACKEN und MANIAC MANSION (ebenfalls neu auf 16-Bit) zum Einsatz kam.
Die Hintergrundgrafiken sind mit denen der PC-Fassung (EGA/VGA) 100%ig identisch. Allerdings machte sich beim Spielen ein deutlicher Geschwindigkeitsunterschied bemerkbar. Auf ST und AMIGA lief das ganze Spiel ca. 20% schneller als auf unserem Test-PC (XT, 8mhz, VGA). Ansonsten hat sich nicht allzuviel geändert. Die Geräusche klingen bei allen Fassungen gleich, bei der Musik gibt's nur sehr geringe Unterschiede.
Der Vorspann läuft leider auch noch sehr ruckhaft ab (Indy springt über diverse Wagons, auf denen sich die „Macher" von diesem Spiel verewigt haben), dabei scrollt bzw. ruckelt der Bildschirm von rechts nach links. Ebenfalls nervig ist die Tastatursteuerung bei den Fightsequenzen (geschieht über Zehnerblock).
Doch im großen und ganzen ist INDY ein gutes Adventure, das das Herz eines jeden Indy-Fans höher schlagen läßt. Empfehlenswert! Ach so, für besonders fanatische Jünger liegt der Verpackung noch eine Bestellkarte bei, mit deren Hilfe man diverse INDY-Clothes ordern kann. Echt cool!

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	6
Vokabular/Parser	6
Steuerung	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN



Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

Titel	Preis
A.B.P. dt.	45,90
Altered Beast	64,90
Action Fighter	59,90
Airbone Ranger dt.	64,90
Archipelagos dt.	69,90
Bangkok Nights	64,90
Bal. of Power 1990 Ed.	69,90
Battle Valley	54,90
Bundesliga Manager dt.	54,90
Batman the Movie	64,90
Battle Chess dt.	64,90
Battle Hawks 1942	54,90
Bloodwych dt.	64,90
Conflict. Europe dt.	54,90
Castle Warrior dt.	69,90
Chessplayer 2150	59,90
Chinese Karate dt.	54,90
Cosmo Ranger S.O.L. 2000 AD	54,90
Dungeon Master dt.	69,90
Dragon's Lair 1MB	89,90
Dragon of Flamme*	59,90
Datastorm	64,90
Daily Double Horse Racing	64,90
Dynamik Dux dt.	64,90
Deja Vu II	64,90
Emperor of the Mines dt.	59,90
Elite dt.	69,90
1943	54,90
F.O.F.T. dt.	79,90
F-16 Falcon Missionsdiskette	54,90
F-16 Falcon dt.	79,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
Fugger dt.	53,90
Fighter Bomber dt.	a.A.
Grand Monster Slam dt.	54,90
Gauntlet II dt.	49,90
Grand Prix Circuit dt.	64,90
Gunship dt.	68,90
G.nius dt.	54,90
Grand over Skat dt.	39,90
Great Courts Tennis dt.	69,90
Hard'n heavy dt.	49,90
Hanse dt.	64,90
Hillsfar*	64,90
Ind. Jones Adventure	a.A.
Ind. Jones last Crusade	54,90
Iron Lord dt.	a.A.
Iron Tracker dt.	54,90
Journey	79,90
Jack Nicklas Golf	64,90
Jeanne D'Arc dt.	49,90
Kingdom of England dt.	64,90
King Athur	69,90
Kick off dt.	44,90
Kult dt.	54,90
Kreuz As dt.	29,90
Legend of Djel	54,90
Lord of the Rising Sun dt.	79,90
Lizenz zum Töten dt.	54,90
Mr. Heli dt.	64,90
Minos dt.	54,90
North & South*	64,90
Night Force*	69,90
Othello dt.*	69,90
Öl Imperium dt.	54,90
Paperboy	54,90
Passing Shot	69,90
Pool of Radiance*	69,90
Powerdrift	a.A.
Populous dt.	64,90
Populous Zusatzdiskette	29,90
Pharao dt.	69,90
Pirates dt.*	68,90
Rally Cross dt.	49,90
RVF Honda	64,90
Rodeo Games dt.	64,90
Rick Dangerous dt.	64,90
Rainbow Warrior dt.	69,90
Stadt der Löwen dt.	89,90
Soccer Manager plus dt.	39,90
Shadow of the Beast	89,90
Sim City auch 512 KB dt.	79,90
Sidmon dt. (Musikpr.)	69,90
Shinobi dt.	54,90
Spherical dt.	54,90
Starwars Triology dt.	64,90
Stunt car Racer dt.	64,90
Space Quest III	89,90
Space Ace*	a.A.
Strider dt.	59,90
Super Wonder Boy dt.	64,90
Steigar dt.	54,90
Summer Edition dt.	64,90
Testdriver II	69,90
The Champ dt.	64,90
The Quest for Time-Bird	69,90
Total Eclipse	59,90
Vermeer dt.	69,90
Vindex dt.	54,90
Viligante dt.	39,90
Wallstreet Wizzard dt.	59,90
Wallstreet Zusatzdisk	39,90
Xenon 2 dt.	64,90
Zak Mc Kracken dt.	69,90
Xenophobe	69,90

Nur solange Vorrat! AMIGA, ATARI ST

Titel	Preis
Überraschungspaket I	35,-
Überrachunspaket II	50,-

C64 Disk

Titel	Preis
Ferrari Formula I dt.	a.A.
Indianer Jones Ad.	a.A.
Wonderboy im Monsterland	a.A.
A.P.B. dt.	37,90
Batman the Movie dt.	37,90
Bloodwych	37,90
Beyond the Dark Castle	37,90
Curse of the Azure Bonds dt.	64,90
F-15 Tomcat Pilot	44,90
Hillsfar	46,90
Indiana Jones Adventure	a.A.
Pool of Radiance	59,90
RVF Honda*	a.A.
Shinobi dt.	36,90
Battle Chess dt.	37,90
Stunt Car Racer dt.	36,90
Star Wars Triologie dt.	36,90
Testdrive II	45,90
Turbo Espirit	26,90
Leonardo dt.	
Rodeo Games	
Operation Neptun dt.	36,90
Fugger dt.	39,90
Hostages dt.	27,90
Lizenz zum Töten dt.	36,90
Bard's tale III	44,90
Rick Dangerous dt.	36,90
Action Fighter	36,90
Captain Fizz dt.	35,90
International Team Sports	36,90
Projekt Firestart	44,90
Storm Across Europe	45,90
Spherical dt.	37,90
Vigilante	36,90
Mr. Heli dt.	36,90
Silk Worm dt.	36,90
Zak Mc Kracken dt.	49,90

ATARI ST

Titel	Preis
A.B.P. dt.	45,90
Altered Beast dt.	54,90
Action Fighter	59,90
Archipelagos dt.	64,90
Bal. of Power 1990 Ed.	69,90
Batman the Movie dt.	49,90
Blood Money	64,90
Bangkok Knights dt.	64,90
Battle Tech dt.	69,90
Bloodwych dt.	64,90
Crazy Cars II	49,90
Conflict Europe dt.	64,90
California Games dt.	49,90
Chaos Strikes Back*	49,90
Cosmo Ranger S.O.L. 2000 AD	54,90
Chinese Karate dt.*	54,90
Chessplayer 2150	64,90
Dragon of Flamme*	59,90
Dungeon Master dt.	69,90
Dragons Lair*	79,90
Dynamite Dux dt.	52,90
Daily Double Horse Racing dt.	64,90
Emperor of the Mines dt.	64,90
F-16 Falcon dt.	74,90
F-16 Falcon Mission dt.	54,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
Fast Lane	49,90
Fighter Bomber dt.	a.A.
Great Court Tennis dt.	69,90
Gunship dt.	69,90
Kult dt.	54,90
Kaiser dt.	105,00
Kick off dt.	44,90
Kings Quest IV	79,90
Leisure Suit Larry II	74,90
Lizenz zum Töten dt.	54,90
Legend of Djel	54,90
Manhunter 2	74,90
Millennium 2.2	64,90
Microprose Soccer dt.	64,90
Mr. Heli dt.	64,90
Minos dt.*	54,90
Orbiter	69,90
Oil Imperium dt.	54,90
Paperboy dt.	54,90
Pool of Radiance*	64,90
Pharao dt.	69,90
Passing Shot	69,90
Ferrari Formula I dt.*	64,90
Populous dt.	64,90
Populous dt. Zusatzdisk.	29,90
Pharao dt.*	69,90
Pirates dt.	64,90
Ind. Jones Adventure*	a.A.
Ind. Jones Last Cruscade	49,90
Rainbow Warrior dt.*	64,90
RVF Honda	64,90
Red Lightning	79,90
Rick Dangerous dt.	64,90
Rodeo Games dt.	64,90
Ralley Cross dt.	49,90
Sim City	79,90
Summer Edition dt.	64,90
Stunt Car Racer dt.	64,90
Strider dt.*	49,90
Shinobi dt.	49,90
Starwars Triologie dt.	54,90
Super Wonder Boy dt.	64,90
Targan	64,90
Testdrive II*	69,90
Typhoon Thompsen	49,90
Wallstreet Wizzard dt.	59,90
Xenon II dt.	64,90

MS-DOS 5,25"

Titel	Preis
688 Attrack Sub**	69,90
Archipelagos dt.**	69,90
Abrahams Battle Tank**	69,90
Baal**	64,90
Battle Hawks 1942**	59,90
Battle Chess	64,90
Carrier Command dt.	59,90
Chessmaster 2100	64,90
Crazy Cars II dt.**	64,90
Curse of the Azure Bond**	74,90
Ferrari Formula one dt.**	69,90
Freddy Big top o Fun	*84,90
F-15 Strike Eagle II**	84,90
F-19 Stealth Fighter**	94,90
F-16 Combat Pilot dt.**	69,90
F-16 Falcon EGA/AT dt.	84,90
Great Courte Tennis**	*69,90
Kult dt.**	54,90
King of the Beach**	69,90
Kings Quest IV**	79,90
King Artur	64,90
Legend of Djel dt.**	54,90
Leisure Suit Larry II**	74,90
Neuromanier	69,90
Microprose Soccer dt.	69,90
Manhole	97,90
Populous dt.*	64,90
Police Quest 2**	79,90
U.F.O.	94,90
PT 109	79,90
Rick Dangerous dt.**	64,90
Rodeo Games dt.	64,90
Simcity*	79,90
Space Quest III	79,90
Skate or Die**	64,90
Starglider II	69,90
Sorcerer Lord dt.	69,90
Shogun	74,90
Hillsfar**	64,90
Oil Imperium dt.**	54,90
Ökolopoly**	*139,90
Tungue of the Fatman	*69,90
Targan**	64,90
Testdrive II**	84,90
Times of Lore dt.	69,90
Journey	74,90
Personal Nightmare dt.	89,90
Sim City dt.*	79,90
Ultima V**	69,90
Waterloo	69,90
Wallstreet Wizzard dt.**	59,90
Zak Mac Kracken dt.**	64,90

(** auch 3.5" lieferbar)

PC-Engine

Titel	Preis
Grundgerät m. 1 Spiel	489,90
Bloody Wolf	109,90
Cyber Cross	119,90
Dungeon Explorer	110,90
Dragon Spirit	110,90
Galaga 88	90,90
Tiger Heli	110,90
Pacland	90,90
Final Lap Twin	119,90
Gun Head	119,90
Naxat Open	109,90
Power Golf	109,90
Nur solange Vorrat Spiele ab	40,00

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

* Versand per NN (UPS oder Post 8,-)
* Unsere aktuelle Preisliste für C-64, Amiga ST, MS-DOS, Sega, Nintendo u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter) * Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer*Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
Mo.- Fr. 9.00 - 20.00 Uhr
Hotline I **02 21 / 60 44 93, Hotline II 02 21 / 60 44 96,** Telefax: **02 21 / 60 90 03**

Besonderer Service: Interlinkexpress innerhalb von 24 Std.



Programm: All Points Bulletin, **System:** Amiga, PC (CGA, EGA, Hercules), **Preis:** ca. 65 DM (Amiga), ca. 85 DM (PC), **Hersteller:** Tengen, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Wie man aus einer guten – oder zumindest gar nicht so schlechten – Idee Murks machen kann, hat **TENGEN** schon in der letzten ASM mit ihrer Spielhallenumsetzung **ALL POINTS BULLETIN** bewiesen. Die damalige Atari-ST-Fassung war ja von der Spielidee – tapferer Polizist fängt mittels Dienstwagen und Sirene böse Verbrecher, Rüpel und sonstiges Unwesen der Straße, um sein tägliches Dienstsoll zu erfüllen – in Ordnung. Bloß in der technischen Umsetzung haperte es, da die Grafik ziemlich mies und im Spielablauf irgendwie der Haken drin' war.
Doch aus Fehlern lernt man bekanntlich. Und so setzten sich die Programmierer von Tengen wohl noch einmal hin, um die Amiga-Version zu verbessern. Zwar ist das Ding noch nicht ganz perfekt, aber immerhin ist APB auf dem **AMIGA** schon spielbarer. Der scrollende Hintergrund ruckelt weiterhin vor sich hin, doch der Sound ist dafür kräftig aufgemotzt worden. Das Gameplay ist dagegen beim alten geblieben bzw. noch verbessert worden. Der gute Polizist rast noch immer sirenenheulend hinter den Gangstern her. Die ganz „schweren" Burschen werden dann auf der Wache mit „schlagkräftigen" Argumenten zum Reden gebracht. Auffallend ist, daß man die Cop-Karre nun endlich richtig steuern kann und nicht mehr alle naselang umgefahren wird.
Die PC-Version dagegen kann zwar durch große und hübsche Sprites gefallen, doch die Grafik ruckelt einfach zu stark, um zu gefallen. Sound gibt's kaum, so daß man diese Version wieder eingraben und vergessen kann. Beim Amiga dagegen fängt's langsam an, mir zu gefallen...

Peter Braun

	Amiga/PC
Grafik	**6/4**
Sound	**9/2**
Spielablauf	**8/5**
Motivation	**8/5**
Preis/Leistung	**7/4**

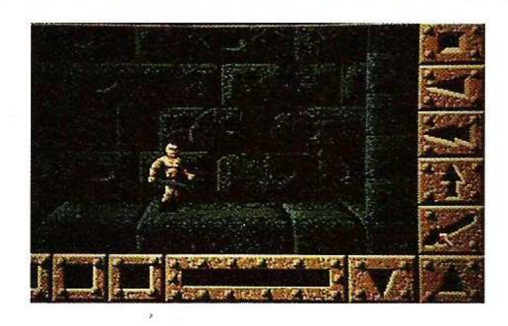


Programm: Airball, **System:** PC, XT, AT, 640 K, CGA, EGA, VGA, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Microdeal, St. Austell, England, **Muster von:** Hersteller.

Der altbekannte Spruch „Die Luft ist raus" trifft gewiß auf vieles zu, bloß nicht auf den guten „alten" **AIRBALL** vom englischen Software-Producer **MICRODEAL**. Sehr lange hat es gedauert, bis das kugelige Spielchen („Ich bin rund, na und?") vom *Dragon 32* auf den *ST*, den *Amiga* und nun endlich auch auf den **PC** konvertiert wurde. Das Warten, soviel kann ich jetzt schon sagen, hat sich gelohnt, denn AIRBALL wird auch die Labyrinth-Freaks voll begeistern.
Worum geht's? Der Lehrling eines mächtigen Zauberers ist in einen Ball verwandelt worden. Dahinter steckt finstere Absicht, denn der Bub muß ein Buch mit Zaubersprüchen wiederfinden, um damit auch seine etwas „menschlichere" Identität wieder anzunehmen. Zwecks dessen düst die Kugel durch gut 250 Räume, immer auf der Suche nach Hinweisen und Anhaltspunkten. Weniger die Story als vielmehr die sehr schöne und gut detaillierte Grafik (Anleihen wurden vor allem bei *Knightlore* gemacht) sorgt dabei für eine das Spiel hindurch anhaltende Motivation. Immerhin wollen viele schöne Räume durchsucht werden. Insgesamt stellt AIRBALL ein altbewährtes Spielprinzip dar, das gut ausgearbeitet ist und sich kaum Schwachstellen leistet. Hinzu kommt noch eine gute Bedienbarkeit, die den Gesamteindruck noch mehr zum Positiven hin abrundet.
Doch halt, ein Manko (das aber glücklicherweise nichts mit dem Spiel zu tun hat) besitzt AIRBALL aber: es handelt sich hier nicht um eine gewöhnliche 360-K-Diskette (Standard), sondern um eine 720-K-Schiebe; ein Format, das äußerst selten bei PCs benutzt wird. Daher kann es bei einigen Rechnern zu Ladeschwierigkeiten kommen. Wer's aber in seinen PC reinbekommt, wird viel Spaß haben.

Peter Braun

Grafik (EGA)	**8**
Sound	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**



Programm: Skrull, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** 23.

Aaarrrgggh! Was ist denn das? Das hat es **INFOGRAMES** doch tatsächlich gewagt, das schon auf dem ST vermurkste **SKRULL** nun auch für den **AMIGA** zu konvertieren. Herausgekommen ist dabei eine 1:1-Umsetzung, doch eine Kopie von Nichts „bleibt" bekanntlich Nichts, um einmal mit wenigen Worten den Wert von SKRULL zu beschreiben.
Immerhin gibt's hier schon ein Titelbild (mächtiger Vorteil gegenüber der ST-Version!), bevor's losgeht. Zeit genug, den Schwachsinn der Anleitung noch einmal zu wiederholen: Man steuert Skrull, den tapferen und unerschrockenen Krieger, der in der trüben Welt der Finsternis das Licht befreien muß. Dabei geht's, wie von „richtigen" Action-Adventures abgeschaut, durch viele, viele Bilder mit vielen, vielen Gefahren. Kurzum, man packt das Schwert in die Hand, läuft los und metzelt erstmal alles nieder, was auch nur halbwegs wie ein Gegner aussieht. Manchmal gibt's bestimmte Gegenstände aufzusammeln, die erst an anderen Stellen weiterhelfen. Soviel zum altbekannten Gameplay.
So richtig mies wird SKRULL erst durch seine katastrophale Bedienung und Benutzerführung. Gesteuert wird nämlich -- immer noch -- mit Icons und Maus. Und das bei einem Actionspiel!!! Das muß man sich einmal zu Gemüte führen, daß man bei einem plötzlichen Angriff erst mal das passende Icon anklicken muß. Bevor sich etwas tut, ist der Feind schon vorbeigezogen und hat seinen Schaden angerichtet.
Hinzu kommt, daß die Grafik kaum noch für zufriedene Gesichter führt, so öde ist sie. Scrolling fehlt auch, die Animation ist mies und der Sound schießt den Vogel ab, was die Programmierleistung angeht. Somit können auch die Amiga-User auf SKRULL guten Herzens verzichten. *Peter Braun*

Grafik	**6**
Sound	**3**
Spielablauf	**4**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**3**

Der lange Weg zum Erfolg

Programm: Rings of Medusa, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

„Made in Germany" – das ist das Gütesiegel für Qualität und Perfektion aus deutschen Landen. So zumindest möchte es die hiesige Wirtschaft verstanden wissen. Doch wie auch immer man darüber denkt, zumindest in Sachen Software hat sich inzwischen einiges in unserem Lande getan. Zahlreiche neue Softwarehäuser, die in der Bundesrepublik aus dem Boden schießen, sowie die vielen erfolgreichen Programmierer und Soundschöpfer sind kennzeichnend für den neuen, selbstbewußten Trend. Eines der Beispiele für die Erstellung qualitativ hochwertiger Programme stellt das neue STARBYTE-Produkt THE RINGS OF MEDUSA dar.

Dieses neue Strategieprogramm für den ST und Amiga schickt sich an, ein Game von ähnlichem Format wie *Defender of the Crown* zu werden, obwohl doch wesentliche Unterschiede zwischen beiden Programmen bestehen. **THE RINGS OF MEDUSA** stellt vielmehr eine gelungene Kombination aus dem eben genannten Klassiker und Wirtschaftssimulationen à la *Fugger* und Konsorten dar.

Die Story des Programms hat einen etwas märchenhaften Touch. Als Spieler schlüpft man in die Rolle eines quicklebendigen Königssohnes auf einem fiktiven Planeten. Die Ländereien des Königreiches erfahren eine wahre Blütezeit. Wirtschaftlicher Aufschwung und soziale Befriedigung der Bevölkerung machen das Regieren dieses fruchtbaren Landes zu einem Leichten. Aber wie so oft wendet sich jene glückvolle Situation schlagartig in das krasse Gegenteil. Eine geheimnisumwobene Macht, nämlich die aus der Unterwelt stammende Göttin Medusa, versucht die menschliche Rasse unter ihre Herrschaft zu bringen. Überall im Land brechen Revolten und Unruhen aus, das einst so einige Königreich zerfällt bald in kleine verfeindete Territorialstaaten. Die Machtsphären der Medusa scheinen sich bedrohlich auszuweiten. Als mutiger Königsohn hat der Spieler nun die Aufgabe, ein weiteres Fortschreiten der bösen Macht zu verhindern und das zersplitterte Reich wieder zu einen.

Um jedoch überhaupt den alles entscheidenden Kampf gegen die gefährliche Göttin führen zu können, muß der Spieler zuvor in den Besitz von fünf Ringen kommen, die ihm, in einem Tempel zusammengesetzt, die nötige Macht zu einem Zweikampf geben. Zu allem Übel ist des Königssohns Macht in der Anfangsphase stark begrenzt. Vor allem seine finanziellen Mittel sind äußerst beschränkt.



Dabei braucht er doch den nötigen „Moses Mendelssohn", um sich eine lebensnotwendige Armee zuzulegen, ohne die eine Suche nach den Ringen aussichtslos erscheint.

THE RING OF MEDUSA unterteilt sich, soweit man dies überhaupt sagen kann, in drei Teile: Landschaft, Stadt und Kampf. Innerhalb des Landschaftsteiles kann man von einer Stadt oder Burg zur nächsten wandern. Ferner lassen sich hier Rohstoffe in Minen sowie ertragreiche Schätze bergen. Bei der Wanderung durch die Landschaft stößt man eigentlich nur auf drei natürliche Hindernisse, die ein Weiterkommen unmöglich machen, als da wären Berge, Flüsse und das Meer. Eine äußerst prekäre Situation ergibt sich beim Durchqueren von Sumpfgebieten, denn dort lassen sich schwere Verluste an der eigenen Armee oft nicht vermeiden. Natürlich stößt man bei seinen „Streifzügen" auch auf allerlei andere Gesellschaften und Armeen. Solche Kontakte können schnell in einem wilden Gemetzel enden, was man in der Anfangsphase logischerweise vermeiden sollte, will man nicht einen frühzeitigen Ruin vermeiden.

Die Ringe sind übrigens bunt über das ganze Areal verstreut. So finden sich zwei Ringe auf dem eigentlichen Festland, weitere zwei sind in Schätzen auf entlegenen Inseln ausgelagert. Den fünften Ring führt eine schlagkräftige Armee mit sich, die nur äußerst schwer zu schlagen sein wird. Doch bis dahin ist der Weg noch ziemlich lang. Vor allem in der Stadt sollte der Spieler in der Anfangsphase versuchen, das für Anschaffungen benötigte Geld zu besorgen. Die Möglichkeiten hierzu sind weit gefächert. Der bequemste Weg ist mit Sicherheit der zur Bank, wo man ohne Bedenken einen Kredit erhält. Das einzige Manko besteht aber darin, daß man zu Beginn nur einen beschränkten Kredit-

»RINGS OF MEDUSA wird seine Strategiespiel-Konkurrenz das Fürchten lehren. Dieses Programm stellt alles bisher Dagewesene in den tiefschwärzesten Schatten



Hier eine der hervorragenden Grafiken (ST)

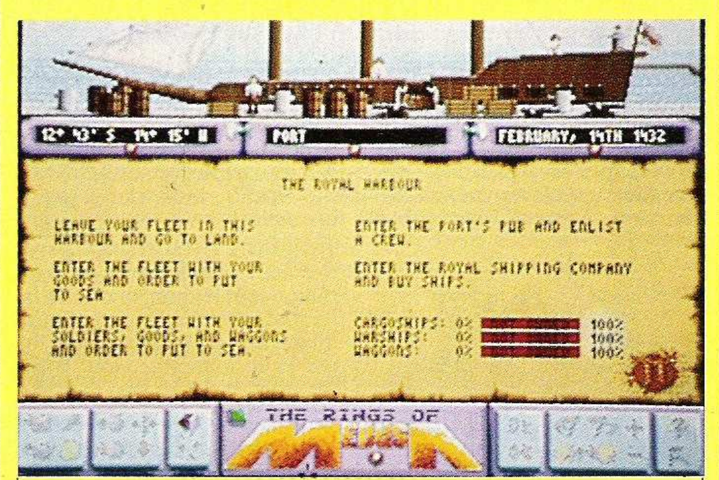
rahmen besitzt, sprich: extrem wenig Geld ausgezahlt bekommt. Zudem können sich die Zinsen als äußerst drückend erweisen. Denjenigen, denen die Spiellust förmlich unter den Fingernägeln brennt, sei zum Spielcasino in einer jeden Stadt angeraten. In jenen anrüchigen Spelunken kann man sein Vermögen leicht beim simplen Black-Jack-Spiel vervielfachen, kann es aber auch sehr schnell wieder verlieren.

Mit einem gewissen Grundstock an Kapital ausgerüstet sollte man sich nun schleunigst in den Handel stürzen. Hierzu findet man in jeder Stadt Geschäfte, in denen sich eine ganze Palette an Waren findet. Mit dem richtigen Riecher, etwas Erfahrung und vor allem Glück läßt sich mit dem Städtehandel eine beachtliche Summe Geld scheffeln, wenn man es denn geschickt anstellt. Ferner gehört zu jeder Stadt ein Ausrüstungsshop mit einem breiten Angebot an Gebrauchsgegenständen, wie z.B. Pferde oder Gespanne. In manchen an Flüssen oder an der See gelegenen Städten bereichert ein Hafen das „kulturelle“ Leben. Hier kann der Spieler in die Rolle des Reeders schlüpfen, indem er sich eine Handels- oder Kriegsflotte zulegt. Gerade in diesem Metier läßt sich z.B. mit Warenlieferungen sehr schnell Geld machen. Bevor Ihr jedoch in das große Frachtgeschäft einsteigen könnt, bedarf es einer nicht gerade geringen Geldmenge, um Schiffe zu kaufen und die Heuer für die Mannschaft zu erbringen.

Die Parks innerhalb einer Stadt sind reich an Söldnern und Soldaten aller Art, welche nur darauf warten, von Euch in Eure Armee aufgenommen zu werden. Ohne das entsprechende Entgelt läuft aber auch in diesem Falle nichts. Alles in allem existieren zehn völlig unterschiedliche Rassen, angefangen vom Menschen über Riesen und Drachen bis zum kleinwüchsigen Hobbit. Aufgrund ihrer diversen Eigenschaften sollte man bei der Auswahl besondere Vorsicht walten lassen, was ebenfalls für die Einteilung derselben in die sechs verschiedenen Kampfgattungen gilt (Kavallerie, Artillerie, Scouts, Drachenreiter, Zauberer und Bogenschützen). Nur so läßt sich mit „minimalem“ Geldaufwand das Maximale aus der eigenen Armee holen. Bedenken solltet Ihr ferner noch, daß die einzelnen Soldaten wie auch Matrosen einen monatlichen Sold fordern, den Ihr in Eure Kalkulation unbedingt einbeziehen müßt, denn sonst kracht's gewaltig ...

Der Palast und die Kaserne können nur dann betreten werden, wenn man selbst im Besitz der Stadt ist. Im erstgenannten Ort wird die Stadtkasse gelagert, eine erträgliche Finanzspritze. Die Kaserne kann als Stationierungsort für Teile der eigenen Armee dienen, falls man die besetzte Stadt gegen unvorhersehbare Angriffe schützen will. Die meisten Siedlungen weisen noch eine Waffenschmiede für die Versorgung der Armee mit Waffen und einen Rohstoffhandel auf, in dem die aus den Minen stammenden Stoffe gewinnbringend verschachert werden können.

Meines Erachtens stellt der Tempel den wichtigste Ort einer Stadt dar, denn hier erhält der Spieler zum einen sehr wichtige Informationen, mit deren Hilfe sich versteckte Schätze bergen lassen. Daneben hat der Spieler in einem Tempel die Möglichkeit, bereits gefundene Ringe in ein Pentagramm einzusetzen, wodurch er jeweils eine Stärkung seiner Macht erfährt. So kommt er nach Abgabe des zweiten Ringes in den Besitz notwendiger Informationen zu den Warenpreisen in den einzelnen Städten. Abgesehen von den Städten wird man Zeit zu Zeit auch auf einige wenige Burgen stoßen, die nach Eroberung für die Armee des Spielers eine Verbesserung des Trainingszustandes erlauben, eine Steigerung der Kampfkraft ist natürlich die Folge. Bei den Kämpfen sollte man das Hauptaugenmerk auf die Zahl der eigenen Soldaten im Vergleich zu den gegnerischen richten, schließlich wäre ein „Verheizen“ der eigenen Mannen weniger sinnvoll. Während des Kampfes kann der Spieler kaum eingreifen, die eigentliche Arbeit übernimmt stattdessen der Computer.



Was muß man so alles an Bord haben, bevor die Flotte in See sticht?

Ähnlich *Defender of the Crown* hat auch bei THE RINGS OF MEDUSA der Zufall ein wenig die Hände im Spiel, obwohl man meist immer davon ausgehen kann, daß die zahlenstärkste und schlagkräftigste Armee siegreich aus der Konfrontation hervorgehen wird. Der Angriff auf Städte und Burgen läuft im Prinzip ähnlich ab, wogegen sich Schlachten „auf hoher See“ ganz anders gestalten.

Diese „kurze“ Schilderung über die Möglichkeiten von THE RINGS OF MEDUSA sollte natürlich nur einen kleinen Einblick in das äußerst komplexe wie auch fesselnde Geschehen geben. Selten gab es bisher Strategiespiele, die mit soviel diversen Optionen und Features aufwarten konnten. Im Vergleich zu Klassikern wie *Defender of the Crown* oder *Fugger* schneidet meines Erachtens das neue STARBYTE-Produkt wesentlich besser ab. Beim ständigen Kampf um das liebe Geld eröffnen sich dem Spieler zahllose Wege, die zu lukrativen Einkünften führen. Daneben muß man natürlich auch dauernd auf den Zustand der eigenen Armee achten, besteht doch das Hauptziel in der Vernichtung der Medusa und nicht darin, zu irgendeinem reichen Fernhändler aufzusteigen. Gerade die vielen Möglichkeiten, die ungeahnte Entfaltungschancen bieten, faszinieren mich bei diesem Spiel ungemein, garantieren wochen-, ja monatelangen Spielspaß.

Doch wenden wir uns nach diesem ersten Zwischenfazit den programmiertechnischen Aspekten von THE RINGS OF MEDUSA zu. Die Grafik dieses Spieles zeigt sich von einer für Strategiespiele ungewohnt guten Seite. Besonders gut wußte die Landschaftsgrafik zu gefallen, bei der sich die Designer besonders viel Mühe gegeben haben. Die verschiedenen Lokalitäten kommen sehr gut zur Geltung, lassen keinen Trugschluß aufkommen. Vor allem die verschiedenen Landschaftsformen tragen zu dem „gewissen“ Flair dieses Programmes bei. Wünschenswert wäre sicherlich noch ein Smooth-Scrolling gewesen, das die Landschaft beim Durchqueren bewegt. Aber auch an das bildschirmweise Umblenden wird man sich schnell gewöhnen, zumal es dem Spielfluß keinen Abbruch tut. Beim Betreten einer Stadt erscheint eine neue Grafik auf dem Screen, die die verschiedenen Gebäude in der Siedlung zeigt. Durch ein einfaches Klicken des gewünschten Hauses gelangt man nun in dasselbe, kann dort nach Belieben schalten und walten. Alles in allem war ich von der Spielgrafik auf dem Atari ST, zudem gepaart mit den allerdings sparsam verwendeten Soundeffekten, äußerst angetan.

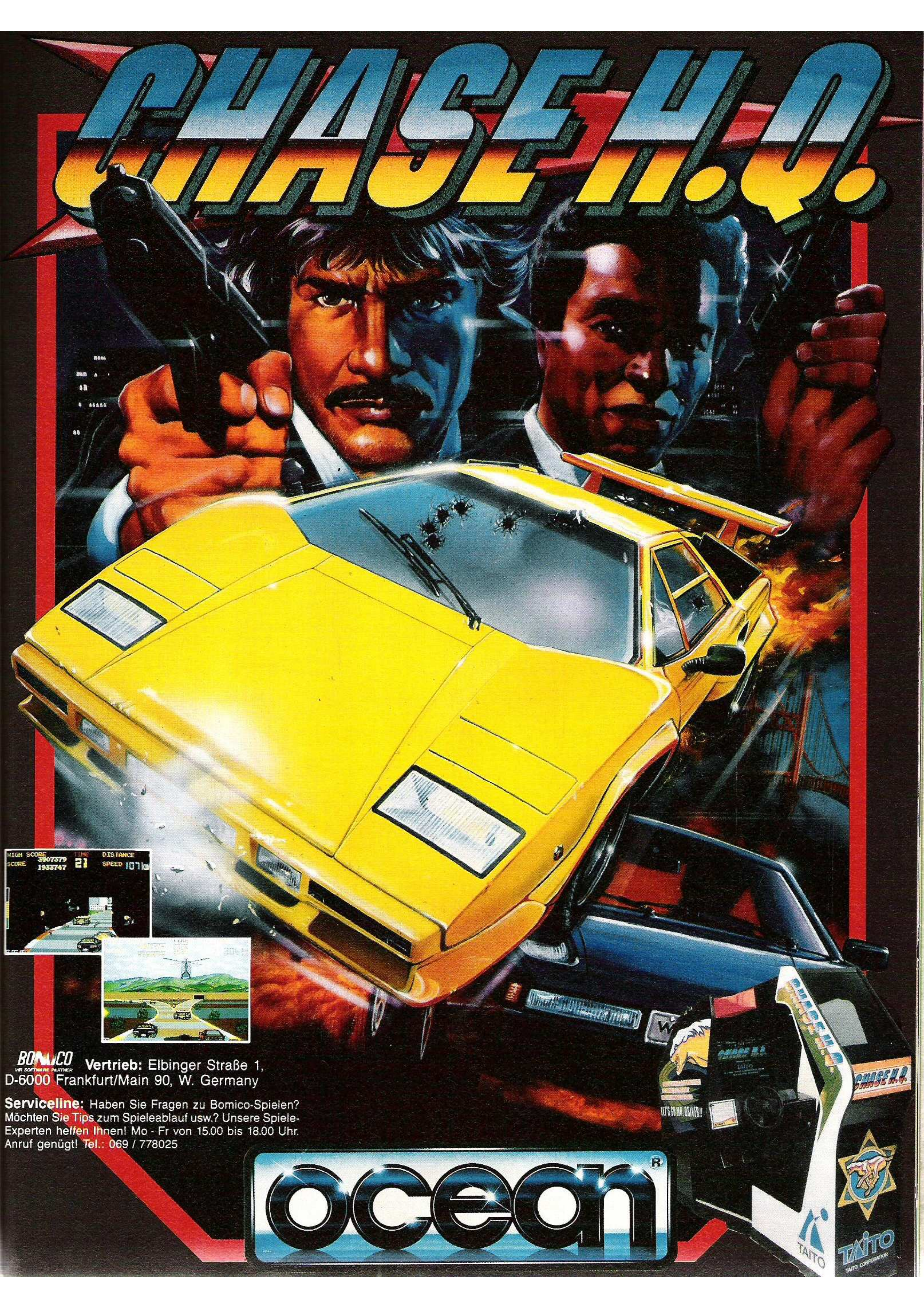
Auch die Steuerung von THE RINGS OF MEDUSA zog sich gekonnt aus der Affäre. Neben einer Informationsleiste, die Auskunft über Position, Datum etc. gibt, stößt man noch auf die eigentliche Menüleiste, bestehend aus vielen kleinen Buttons, mit denen sich die einzelnen Funktionen des Strategiespieles ansteuern lassen. Zusätzlich finden sich in den Städten an den oben genannten Orten noch weitere Icons, die dem Spieler die an diesem Ort speziellen Optionen eröffnen. An der Steuerung gibt es eigentlich gar nichts zu kritisieren, denn schon nach einer kurzer Eingewöhnungsphase steht einem reibungslosen Spielablauf nichts mehr im Wege – und das ist wichtig für ein gutes Strategiespiel.

STARBYTE hat mit THE RINGS OF MEDUSA ein ganz heißes Eisen im Feuer, das meiner Meinung nach Konkurrenz nicht fürchten muß. Die bisherigen Strategiespiele dieses Genres fristen jedenfalls im direkten Vergleich nur ein „unbedeutendes“ Schattendasein. Allein schon die Komplexität dieses Games macht es so interessant, so packend. Dazu gesellen sich hervorragende technische Eigenschaften, so daß dieses neue Produkt eigentlich jeden strategiebegeisterten Atari ST-User ansprechen müßte. Zu einem ASM-Mega-Hit gehört noch ein klein wenig mehr, den Rang eines absoluten Top-Hits hat dieses Programm aber allemal sicher.

Torsten Blum



Grafik	**10**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**10**


CHASE H.Q.
HIGH SCORE 3907379
SCORE 1933747
TIME 21
DISTANCE
SPEED 107 km
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Vertrieb: Elbinger Straße 1,
D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany
Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025
ocean®
CHASE H.Q.
TAITO
TAITO
TAITO CORPORATION

Programm: Their Finest Hour – The Battle of Britain, **System:** IBM & Kompatible (ab CGA „aufwärts"), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Lucasfilm Games, USA, **Muster von:** Rainbow Arts, Düsseldorf.

Jetzt hebt er ab!

First-Class-Simulation für den PC

„Auch wenn das Britische Empire und der Commonwealth 1000 Jahre andauern, so würde die Menschheit immer noch sagen: Dies war ihre schönste Stunde!" Dieser Ausspruch wird dem britischen Premier Winston Churchill nach der Mensch und Material verzehrenden Luftschlacht über England zugeschrieben, in der die britische Royal Airforce die Deutsche Luftwaffe entscheidend schlagen konnte. Dadurch wurde die generalstabsmäßig geplante Aktion „Seelöwe", eine Invasion der Britischen Inseln durch die Deutsche Wehrmacht, quasi in letzter Minute verhindert.

Mit **THEIR FINEST HOUR – THE BATTLE OF BRITAIN** wagt sich der amerikanische Nobelhersteller **LUCASFILM GAMES**, ansonsten bekannt für hervorragende Actionadventures, nun zum zweiten Mal in das für ihn noch etwas ungewohnte Terrain der Flugsimulatoren, das mit *Battlehawks 1942* bekanntlich zum ersten Mal beschritten wurde. Im Gegensatz zu dem damals eher mittelprächtig anmutenden Produkt erweist sich der zweite Anlauf als ein voller Schlag in die Zwölf, denn einen derart guten Flugsimulator konnte ich bislang auf MS-DOS-Basis noch nicht bestaunen. Selbst die eingefleischten Freaks wird es mit Sicherheit wundern, was die Jungs aus dem sonnigen Kalifornien aus diesem Computertyp so alles herausgeholt haben, ihn vielleicht sogar ausreizten.

Allein schon beim Auspacken läßt sich der Umfang dieses Programmes erahnen, denn neben den vier (eine echte Seltenheit bei Flugsimulationen) Programmdisketten stößt der Käufer auch noch auf ein knapp 200 Seiten starkes Dokumentationswerk, das mit einem gewöhnlichen Manual kaum noch etwas gemeinsam hat. Sicherlich enthalten die meisten Anleitungen zu Flugsimulatoren außer simpler Tastenbelegungspläne etc. noch einige Informationen zum Hintergrund des Programmes. Der erste Abschnitt des Handbuches von THEIR FINEST HOUR wirkt dagegen fast schon wie eine Passage aus einem hochwertigen Geschichtsband, schließlich lockern zahlreiche Zitate, Fotos und Statistiken den eher „trokkenen" Text auf. Aber auch der restliche Teil wird von unzähligen Abbildungen und Originalkommentaren damals beteiligter Personen durchzogen. Einfach vorbildlich!



Das Herzstück von THEIR FINESTHOUR bildet eine äußerst komplexe Simulation des legendären Luftkampfes über England, der am 10. Juli 1940 begann. Selbstverständlich kann man zu Beginn erst einmal auf diverse Trainingsmissionen wie auch andere Einzeloperationen zurückgreifen, wobei hier ein sogenannter Mission-Builder hervorzuheben wäre, mit dessen Hilfe sich Missionen nach eigenen Wünschen und Anforderungen zusammenbasteln lassen. Beschränken wir uns in Folge aber ganz auf die eigentliche Simulation, die „Campaign Missions". Es steht dem Spieler offen, mit welcher der beiden Kriegsparteien er sein Glück versuchen will. In beiden Fällen erwarten ihn jedoch 15-25 (je nach eigenem Geschick) knallharte Missionen, die meist höchstes fliegerisches Können vom Spieler verlangen. In der Rolle eines Piloten der Deutschen Luftwaffe besteht die Aufgabe vornehmlich in der Bombardierung taktischer Ziele (britische Fabriken, Radareinrichtungen usw.), während man als Angestellter bei der RAF zumeist auf die Jagd nach deutschen Bombern angesetzt wird. Bevor man jedoch das eigene Flugzeug zur Erfüllung der nächsten Mission besteigen kann, übernimmt man zuvor den Part eines Flugstaffelleiters, der die zur Verfügung stehenden Flugzeuge in Gruppen einteilen, Flugformationen und Flugrouten der einzelnen Einheiten vorgeben muß.



Fotos (2): VGA

> **»THEIR FINEST HOUR – eine Sternstunde moderner Simulations-Software. Super!«**

Das neue Werk von LUCASFILM GAMES umfaßt insgesamt zwölf verschiedene Flugzeugtypen, welche sich grob in drei Klassen aufteilen lassen, nämlich die Einsitzer, die Zweisitzer und Dive Bomber sowie die mittleren bis schweren Bomber.

Je nach Klasse unterscheidet sich im eigentlichen Spiel die Art der Funktionen und somit die Tastaturbelegung. Der Spieler, der sich einerseits ausschließlich der Tastatur bedienen, andererseits aber auch Joystick oder Maus zur Steuerung des Fliegers zu Hilfe nehmen kann, wird hier aber auf keinerlei Probleme stoßen, da die Tastenbelegung dem üblichen Standard in groben Zügen gleicht. Beim Landevorgang, mit dem sich eine erfolgreiche Mission krönen läßt (er muß nämlich nicht ausgeführt werden), empfiehlt es sich auch als Mausbesitzer, auf die Cursortasten als Eingabemedium zurückzugreifen, die das präziseste Steuern erlauben.

Von den Grundfunktionen her gleichen sich mittlerweile ja alle Flugsimulatoren fast wie ein Ei dem anderen, so daß ich auf derartige „Belanglosigkeiten" nicht einzugehen brauche. Ganz anders sieht es da schon bei den sogenannten Sonderoptionen aus, bei denen THEIR FINEST HOUR zu recht voll auftrumpfen darf. Neben einer informativ gestalteten Übersichtskarte, welche wegen der ständigen Aktualisierung Auskunft über die Aktionen des Gegners gibt, stellt meines Erachtens der Combat-Film-Modus das Prunkstück des ganzen Simulators dar. In diesem Modus können die eigenen Aktionen, z.B. während eines heißen Luftkampfes, live „gefilmt" werden. Diese Aufnahmen lassen sich nun in einem eigens eingerichteten Programmpunkt zu jeder Zeit in Ruhe anschauen, wobei insgesamt drei verschiedene Kameraperspektiven (im Cockpit, direkt hinter dem eigenen Flieger sowie eine frei wählbare Position) implementiert wurden. Zudem werden auch ständig (!) momentane Flugdaten (Geschwindigkeit, Höhe, Steigrate

etc.) mit angezeigt. In dieser Perfektion wohl ein absolutes Novum!
Sollten bislang noch einige wenige Flugsimulatoren in der großen Staffel der Komponenten eines Flugsimulators mitgehalten haben, so hängt der „Schlußläufer Grafik" vom überragenden THEIR FINEST HOUR die Konkurrenten nach einem phänomenalen Schlußspurt weit ab. Bei der eigentlichen Landschaftsgrafik hat man dieses Jahr den Punkt erreicht, wo eine weitere Perfektion in der Landschaftsgestaltung und dem Scrolling nicht hinnehmbare Geschwindigkeitsverluste mit sich bringen würde. So erscheint es auch kaum verwunderlich, daß THEIR FINEST HOUR in diesem Punkt durch keine Besonderheiten auffällt. Lediglich die zwölf individuell gestalteten Cockpits fallen etwas aus dem Rahmen. Viel Mühe haben sich die Programmierer dagegen bei der Animation der feindlichen Flugzeuge gegeben, die es in dieser Qualität bislang auf **keinem** 16-Bitter zu sehen gab. Mir fielen fast die Augen aus dem Kopf, als die erste von mir abgeschossene Junkers „zentimeterlange" Rauchwolken hinter sich herzog, bis sie schließlich auf dem Screen in wundervollster Weise (ich denke hier natürlich nur an die technische Aufmachung) explodierte. Kurz zuvor konnte man noch die Bordbesatzung sehen, wie sie sich in letzter Sekunde aus dem brennenden Flieger rettete. Nach einigen Sekunden öffneten sich schließlich die Fallschirme ..
Ich habe weiß Gott schon manchen Flugsimulator zu Gesicht bekommen, aber solche grafische Finessen, zumal auf dem IBM, selbstverständlich mit dem passenden Sound unterstützt (die Soundkarte *ADLIB* wird voll angesprochen), konnte ich in dieser Art noch nie bewundern. Meiner Meinung nach erhält der Simulatorfreund mit THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN den wohl besten Flugsimulator, den der Markt zur Zeit zu bieten hat. Ich konnte während meiner leider beschränkten Testphase nichts Negatives feststellen. Diese perfekte Simulation stellt auch aufgrund des geschichtlichen Hintergrundes supermoderne Einheitsware à la F-16 & Konsorten bei weitem in den Schatten.

Torsten Blum

Grafik	**11**
Sound	**9**
Handhabung	**11**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**10**

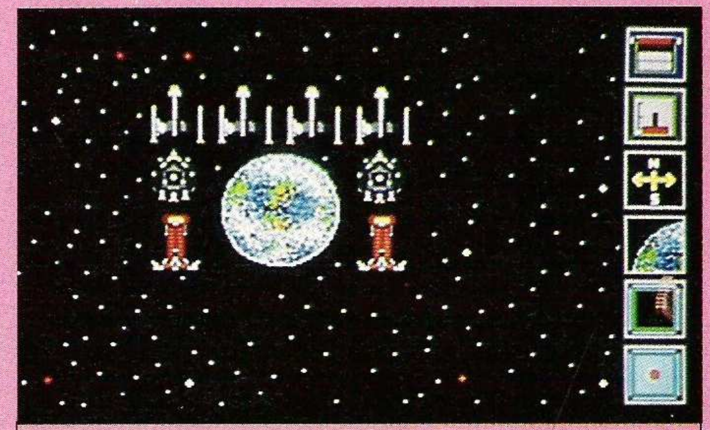


EIN GRIFF INS KLO

Programm: Emperor of the Mines, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller und Muster von:** Impressions, England.

Nach den mittelprächtigen Actiongames *Raider* und *Chariots of Wrath* hat sich das englische Softwarehaus **IMPRESSIONS** wohl etwas ernsteren Projekten angenommen: den Denk- und Simulationsspielen. Zu diesem Zwecke wurde eigens eine neue Produktreihe ins Leben gerufen, die auch in einem ganz pompösen Stile angekündigt wurde, nämlich die vielversprechende PLATO RANGE. Beim Lesen derartig hochtrabend formulierter Presseinformation wird's einem als kleiner Softwaretester so richtig warm ums Herz, zumal gerade *diese* neue Serie von qualitativ hochwertiger Strategiesoftware nur so gespickt sein sollte, wofür die Programmierer unzählige Stunden an Arbeit investiert hätten. Nun möchte ich jenen Programmierern bei der Erstellung von **EMPEROR OF THE MINES** keine Zeitverschwendung vorwerfen, doch platonisch geht es bei diesem Game keinesfalls zu, wohl eher spartanisch, wenn ich diesen etwas schlecht gewählten Vergleich anbringen darf.

Bei EMPEROR OF THE MINES übernimmt der Spieler den Part eines unerschrockenen Weltraumhändlers, der sich sein täglich Brot durch sogenanntes „Space Mining" verdienen muß. Ausgerüstet mit einer kleinen Zahl an Raumschiffen gilt es nun zu Beginn, diverse Expeditionen zu umliegenden Monden auszuschicken, um dort vorkommende Erzlager zu erschließen und dann in Folge einen ständigen Transport der Erze zur heimischen Erde einzurichten. Das so gewonnene Geld sollte der Spieler am besten in den Ausbau seiner eigenen Raumflotte investieren, wodurch sich der Förderungsprozeß natürlich erheblich beschleunigen läßt. Glücklicherweise gliedert sich das Game in zehn verschiedene Episoden, in denen die Anforderungen an den Spieler stetig zunehmen.
Alles in allem gibt es bei diesem Spiel drei unterschiedliche Raumschifftypen, mit denen sich der Spieler abplagen muß (kommt alles noch). Die Raumschiffe der Destroyer-Klasse dienen zur Bekämpfung der überaus feindlich eingestellten Knitzis, welche dem Spieler mit ihren „schlagkräftigen" Sternenfightern ab der zweiten Episode kräftig einheizen werden. Als nächstes bietet EMPEROR OF THE MINES Explorer-Raumschiffe. Der einzige Sinn und Zweck jener Gefährte besteht in dem Auffinden von Erzlagern und deren späterer Ausbeutung. Mit Hilfe der Transporter lassen sich schließlich die geförderten Güter zur Erde schaffen, um dort den nötigen Profit herauszuschlagen. Der Ablauf einer solchen Minenexpedition gestaltet sich derart, daß der Spieler zuerst einen Explorer zu einem beliebigen Mond ausschickt, der dort sogleich seine Arbeit im Erforschen der diversen Erzvorkommen aufnimmt. Anhand einer recht informativen Statistik kann man jetzt entscheiden, ob sich eine Erzförderung als rentabel erweist. In diesem Falle wird der Explorer fest auf der Mondoberfläche installiert, so daß die Förderung beginnen kann. Der Spieler sollte nun möglichst auf einen ständigen Abtransport der Güter mit Hilfe der Transporter erpicht sein.
In den späteren Level gesellen sich zwar noch einige Gemeinheiten zum Big Business, aber dennoch mag zu keinem Zeitpunkt eine rechte Spielfreude aufkommen. Den ersten Grund hierfür stellt mit Sicherheit die völlig verkorkste Grafik dar, die an alte *AMIGA-BASIC*-Sessions erinnert, nicht aber an angeblich professionell gestaltete Strategiespiele. So weisen die zahlreichen Monde allesamt eine „leichte" Ähnlichkeit zueinander auf. Wesentlich fataler fielen aber die Raumschiffsprites aus, die keiner weiteren Worte meinerseits würdig sind (einfach grauenhaft). Um jedoch keine Proteste seitens der Programmierer zu provozieren, soll noch auf zwei weitere Grafiken während des Spieles hingewiesen sein, womit grafisch auch schon alles genannt wäre. In Sachen Steuertechnik hört bei EMPEROR OF THE MINES allerdings der Spaß vollends auf, denn hier wurde wirklich alles versaut, was sich auch nur versauen ließ. Ein Rätsel wird mir wohl immer bleiben, wie es möglich sein soll, 100 (das ist das Maximum) Raumschiffe unter Kontrolle zu halten, zudem die hübsch gestylten Schlitten (ironisch zu verstehen) während meiner Spielereien zumeist in den Weiten des Weltalls verschollen. Soll man da noch von Glück reden, daß die Macher auf eine Tastatursteuerung zugunsten einer mittelprächtigen Icon-Variante verzichtet haben?



Das Amiga-Foto gibt uns einen „Einblick" in die Tiefe des Games

Mit EMPEROR OF THE MINES hat IMPRESSIONS wohl den „rechten" Einstieg in die neue PLATO-Serie gefunden. Grafisch kaum noch zu „überbieten", stellt dieses Game mit einem der langweiligsten Spielabläufe wohl das zur Zeit **schwächste** Spiel seines Genres dar. Kurzum: Eine Farce, für die hoffentlich keiner auch noch einen Pfennig bezahlt.

Torsten Blum

Grafik	**3**
Handhabung	**3**
Technik/Strategie	**4**
Spielwert	**1**
Preis/Leistung	**1**

VON PROFIS FÜR PROFIS



LASER SQUAD Foto: C-64

Programm: Laser Squad, **System:** C-64 (getestet), Amiga (reingeschaut), Atari ST, Spectrum, Schneider CPC, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller und Muster von:** Blade Software, Essex, England.

Nachdem **LASER SQUAD** von der englischen Fachpresse zum ultimativen Strategiespiel erklärt wurde, durfte man hierzulande wirklich gespannt über das „tatsächliche" Abschneiden der ersten großen Veröffentlichung von **BLADE SOFTWARE** sein. Der Name des Programmierers *Julian Gollop* dürfte sicherlich nur den wenigsten C-64-Besitzern ein Begriff sein, wohl aber seine guten Strategiespiele *Rebelstar Raiders* und *Chaos*. Im weitesten Sinne erweist sich LASER SQUAD als ein typisches Kriegsspiel, wenn die ganze Chose auch in einem etwas kleineren Rahmen abläuft.
Das Spiel unterteilt sich in fünf zum Teil völlig verschiedene futuristische Szenarien, die gegen den Computer, aber auch zu zweit gegeneinander bewältigt werden können. Beim alleinigen Spiel übernimmt der Spieler die Führung einer Spezialeinheit, der sogenannten LASER SQUAD, während dem Compi wieder einmal nur die Rolle des „Bösen" vorbehalten bleibt. Selbstverständlich kann sich auch ein zweiter Spieler der Bekämpfung des Guten annehmen, was meines Erachtens noch am meisten Spaß bringt.
Im ersten Szenario sieht sich die LASER SQUAD vor die schwierige Aufgabe gestellt, einen gemeingefährlichen Drogenboß in seiner Residenz zu ermorden. Das einzige Problem stellt hier seine ihm treu ergebene Leibgarde dar, bestehend aus schlagkräftigen Kampfdroiden. Die zweite Mission schickt die LASER SQUAD zu einer wahren Zerstörungsmission in einen auf dem Mond gelegenen Gebäudekomplex, der durch gut ausgerüstete Angestellte verteidigt wird. Im Gegensatz zu den beiden ersten Teilen unterscheidet sich der dritte vom Aufbau her ein wenig, gilt es doch, drei gekidnappte Geiseln aus einer gut gesicherten Minenanlage zu befreien. Das vierte Szenario fiel auch etwas aus dem Rahmen. So muß die LASER SQUAD in diesem Abenteuer ein wichtiges Gerät bewachen, wobei sie sich schweren Angriffen gegnerischer Droiden ausgesetzt sieht, die es auf die Zerstörung des Teiles abgesehen haben. Nach der Zerstörung der eigenen Einrichtungen versucht eine kleine Abteilung der Spezialeinheit in der letzten Mission, geheime Pläne vor des Feindes Händen aus der Kolonie zu retten. Jedoch führt der beschwerliche Weg durch ein unwegsames Tal, welches zudem noch von wilden Horden bewohnt wird.
Die Steuerung der eigenen Mannen hätte wirklich nicht einfacher gestaltet werden können, schließlich erleichtert eine hervorragend durchdachte Menütechnik das Spielen ungemein. Selten habe ich ein Spiel erlebt, bei dem man sich so schnell „einschießen" die Optionspalette voll ausnutzen konnte. Die Einfachheit in puncto Steuerung wird aber durch die hohen taktischen Anforderungen an den Spieler kompensiert, wodurch man oft stundenlang an den Bildschirm gefesselt wird. Gerade aufgrund der begrenzten Zahl an Actionpoints, die der Spieler für die Aktionen seiner Kämpfer verbraten kann, erweist sich die Vorgehensweise zumeist als äußerst heikel, da ohne vorheriges Kalkulieren die eigene Angriffswelle schnell im Sande verläuft.
Verglichen mit anderen Produkten aus dem Bereich der Strategiespiele schneidet LASER SQUAD zumindest auf dem C-64 überdurchschnittlich gut ab. Besonders nett wußte die dreidimensionale Spielgrafik zu gefallen, auf der unzählige Details insbesondere in den Räumlichkeiten zu erkennen sind. Auch eine abrufbare Übersichtskarte, die Auskunft über die Aktionen von Freund und Feind gibt, wurde recht sauber gezeichnet. Enttäuscht durfte man allerdings über das schlechte Abschneiden der Amiga-Grafik sein, die sich wohl eher als ein mißratenes Zufallsprodukt erwies. Zwar fiel die Spielfläche nahezu fünfzehnmal größer im Vergleich zur C-64-Fassung aus, was aber keinesfalls über die miese Aufmachung hinwegtäuschen soll. Die spärlichen Soundeffekte liegen ebenfalls weit unter dem sonst üblichen Standard.
Abschließend würde ich meine Meinung zu LASER SQUAD vom Hersteller BLADE SOFTWARE als äußerst positiv beschreiben, wenn auch die Amiga-Fassung technisch nicht ganz zu überzeugen wußte. Jedoch sollten gerade die C-64-Besitzer dieses leicht zu spielende Strategiegame genauer unter die Lupe nehmen, denn ein lang anhaltener Spielspaß dürfte garantiert sein. Den euphorischen Kritiken meiner englischen Kollegen kann und will ich mich aber nicht anschließen. *Torsten Blum*

	C-64/Amiga
Grafik	9/5
Handhabung	10/10
Technik/Strategie	8/8
Spielwert	8/8
Preis/Leistung	7/6

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Foto: C-64

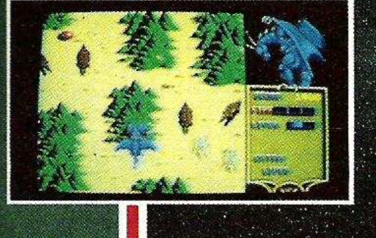
Programm: Sporting Triangles, **System:** 8- und 16bit, C-64-Version angeschaut, **Preis:** Ca. 32 Mark (fürs Band) & etwa 47 Mark für die Disc., **Hersteller:** CDS, Doncaster, England, **Muster von:** CDS.

„Was über englische TV-Schirme flackert und dermaßen populär ist, muß auch gut für ein Software-Spiel sein!" Diesen oder ähnliche Gedankengänge spielten sich wohl in den Köpfen der Programmierer ab, die für **CDS** das Sport-Quiz **SPORTING TRIANGLES** aufs Rechner-Format übersetzten. Gleich eine Sache vorweg: Obwohl einige typisch englische Fragen mit „im Spiel" sind, gefiel mir diese Art von „Trivia" recht gut!
Zum Spiel: Man hat die Möglichkeit, mit bis zu drei Spielern (zwei davon können auch vom Computer „gestellt" werden) an einer Raterunde teilzunehmen, die Sie auf folgende Bereiche abklopft: Fußball, Boxen, Leichtathletik, Pferdesport, Radsport, Cricket, Tennis, Fragezeichen-Sport (ein Mix aus allem), Rugby, U.S. Sport, Golf und Hallenereignisse (auch Darts!).
Im Anfangs-Menü geben Sie nicht nur Ihren Namen, sondern auch den Zeitfaktor ein. Letzterer bestimmt, ob Sie ein Zeitlimit zur Beantwortung der Frage haben möchten, wie dieses auszusehen hat oder ob Sie gänzlich darauf verzichten wollen. Hernach wird der Würfel gerollt. Es gilt festzustellen, in welcher Reihenfolge die Kandidaten antreten (der, der die höchste Zahl gewürfelt hat, fängt an .... usw.). Und dann geht's ab in die erste Runde (von insgesamt sieben). Hier würfeln wir erneut. Die Augenzahl bestimmt den Punkt, der auf einer dreieckigen Anzeige („Triangle") „wandert". Dieser bleibt auf einem der farbig gekennzeichneten Feldern stehen. Für jede Farbe steht ein sportliches Fachgebiet. Fragen wie „Wieviel Punkte werden bei einem Tennis-Match gespielt, bevor die Seiten zum ersten Mal gewechselt werden?" oder „Wer waren die beiden Finalisten bei der Fußball-WM 1958 in Schweden?" erforderten schon meine ganze Konzentration. Bei anderen Sachen, besonders die in den Feldern Rugby, Cricket oder U.S. Sport, mußte ich gleich die Waffen strecken – keinen Dunst!
Dies setzt sich (leider) auch in den weiteren sechs verschiedenen Quiz-Runden fort. In den Durchgängen 2, 4 und 5 sind ebenfalls „allgemeine" Fragen zu beantworten, während beispielsweise die „Hit for Six" (einer aus sechs) eine spürbare Spannung ins Quiz bringen. Hier wird eine Frage formuliert und sieben verschiedene Antworten vorgegeben. Hat man's gleich raus, erhält man die Höchstpunktzahl. Wenn man raten muß, geht's dann mit den verbliebenen Antworten weiter, bis man die richtige „gefunden" hat. Allerdings muß man in diesem Abschnitt, wie in der Jigsaw-Runde, die 20-Sekunden-Frist einhalten!

Ich habe mich ein paar Male an SPORTING TRIANGLES rangesetzt und festgestellt, daß es mir gefällt. Allerdings sollte man sich nun mal endlich Gedanken machen, ob es nicht sinnvoll wäre, eine französische, italienische oder eben auch **deutsche** Version zu erstellen, da ich der festen Überzeugung bin, daß diese Art von Games sicherlich fürs breite Publikum äußerst interessant ist.
Manfred Kleimann

Grafik	8
Fragenqualität	9
Handhabung	9
Quizspaß	10
Preis/Leistung	9

IT BRINGS OUT THE BEAST IN YOU!





ATARI ST SCREENSHOTS

DRAGON SPIRIT™

BOMICO SERVICELINE ☎

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15-18 Uhr. Ein Anruf genügt!

Tel. 069/778025

Schwing Dich auf in die Lüfte und kämpfe den Kampf Deines Lebens ...
Spuck Feuer »und Reißnägel« gegen Horden geifernder Kreaturen aus der monströsen Saurierzeit.

- Ein wilder, erbarmungsloser Kampf um Leben und Tod – unter 1000 sengenden Sonnen
- Hol Dir kampfstarke MEGA-Waffen und Extra-Power durch Bonus-Punkte
- 8 aufregende Spiel-Levels! Dein Puls flattert ohne Ende ...
- Hast Du das starke Kämpferherz?
- Hast Du »DRAGON SPIRIT«? Beweis es!

Programmed by: Consult Software Ltd

TENGEN
The New Name in Coin-Op Conversions



Veröffentlicht von DOMARK LTD. Erhältlich für: IBM PC, Atari ST, Amiga, Commodore 64 (Cassette, Disk)



Vertrieb: BOMICO, Elbinger Straße, 6000 Frankfurt/M. 90 Tel. 069/706050

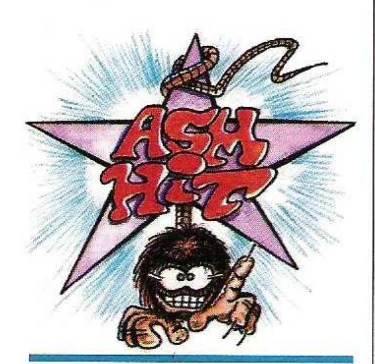
Maines gegen Hazards

Programm: North & South, **System:** Amiga (angeschaut), ST, PC, **Preis:** Ca. 90 Mark (Amiga), **Hersteller:** Infogrames, Lyon, Frankreich, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Wer in der Schule mal gerade nicht aufgepaßt hat, der hatte zweimal innerhalb dreier Jahren Gelegenheit, sich den Stoff zum Sezessions-Krieg, besser bekannt als amerikanischer Unabhängigkeitskrieg, via Mattscheibe reinzuziehen. „Fackeln Im Sturm" machte es möglich, daß sich von nun an jeder für etwa sechs Wochen merken konnte: Die Auseinandersetzung zwischen Nord- und Südstaatlern fand zwischen 1861 und April 1865 statt. Die Yankees gewannen das Rennen, „befreiten" (de facto) das Land von der Sklaverei und versuchten eine Einigung...

INFOGRAMES hat in dem lustigen und hervorragend in Szene gesetzten **NORTH & SOUTH** den Stoff (den des Krieges, nicht „Flackern im Turm") aufgegriffen und nach dem Comic *The Blue Boys* als Strategie-Actionware ge-coded. NORTH & SOUTH kann als reines Strategie-Programm oder in der Action-Version gespielt werden.

Das Handbuch:
Ein hervorragendes deutsches Manual sorgt dafür, daß Ihr über die Hintergrund-Geschichte genauso detailliert informiert werdet wie über die verschiedenen Varianten des Spiels. Es fehlt nichts, aber auch gar nichts, was unter den Tisch hätte gekehrt werden können. Skizzen, Abildungen, Zeichnungen und Tabellen zeigen **DEUTLICH DEUTSCH** an, wie und wo's langgeht!



»NORTH & SOUTH – das ist die perfekte Kombination aus Strategie und Action!«

Das Hauptmenü:
Bevor wir uns dorthin begeben, klicken wir die „On-Screen-Sprache" unserer Wahl an. Neben der deutschen sind noch die englische, französische, spanische und italienische available. Auf Klick (deutsche Flagge) ertönt, leicht „schief" unsere National-Hymne. Danach geht's dann ins besagte Haupt-Menü, wo wir folgende Dinge beachten müssen:

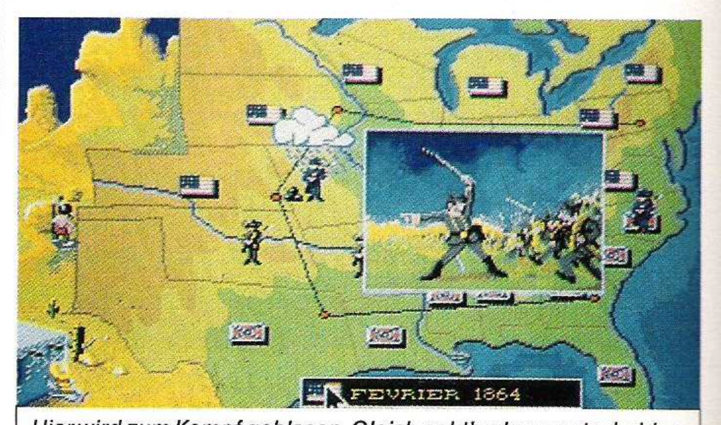
Wir wählen zunächst den Ein- oder Zwei-Spieler-Modus aus. Zur Verfügung stehen jeweils drei Soldiers, die individuelle Stärken und Schwächen in Sachen Kriegsführung besitzen (selbst antesten!). Diejenigen, die vor der entsprechenden Fahne stehen, können gesteuert werden, andere, in deren Hintergrund „Computermäßiges" zu erkennen ist, werden vom Rechner bedient. Die einzelnen Felder, die man anklikken kann, haben diese Bedeutung:

„Indianer" – sorgt von Zeit zu Zeit für besondere Aufregung; schmeißt seinen Tomahawk auf den Truppenteil im angrenzenden Oklahoma und löscht diesen aus. Gleichsam mit dem Indianer wird auch der zunächst Siesta-haltende Mexikaner bisweilen hellwach. Dieser sorgt dafür, daß Texas vom Weißen Mann „gesäubert" wird.
„Gewitter" – wenn die Donner und Blitze über einem Staat (Feld) stehen, ist dieser Truppenteil nicht bewegungsfähig.

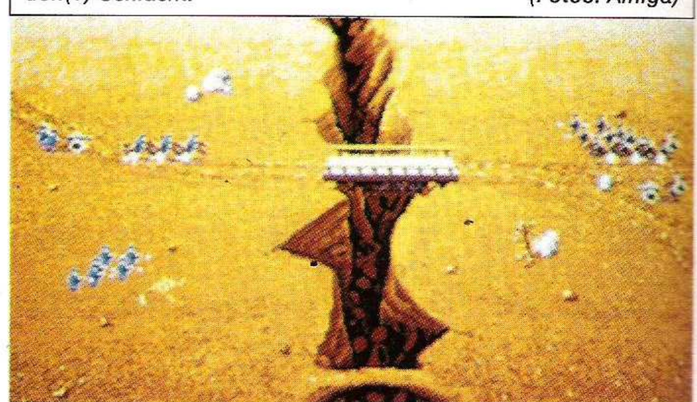
„Klettergerüst" – zeigt an, daß per Schiff Verstärkung für die Truppen aus Europa kommen, die North Carolina besetzt halten.

„Arcade-Männchen" – Action-Strategie.
„Brettmännchen" – reine Strategie.
„Joystick- und/oder Maus" – durch Wechselklick aktivierbar (Zwei-Spieler-Modus).
„Jahreszahl" – überläßt es Ihnen, ob Sie in die Schlacht- und Truppenbewegungen in den Jahren 1861, 62, 63 oder 64 einsteigen möchten.
Habt Ihr alles zu Eurer Zufriedenheit angeklickt, geht man mit dem **Atari-ST**-Mauszeiger auf „OK". Der Photograf macht ein Schwarz-Weiß-Foto, und das „Gemetzel" nimmt seinen Lauf.

Inhalt/Strategie:
Der Schauplatz USA (besser: Nord- und Südstaatlichkeit), unser Spielfeld, ist *Defender of the Crown*-mäßig aufgebaut. Nur hat man hier auf einen pedantisch peniblen historischen Ablauf (genauer Grenzverlauf; erfundene Bahnlinien und Forts...) verzichtet. Dafür aber ist grafisch gesehen ein „Brett" entworfen worden, daß dem geneigten Strategie-Freund das Herz höher schlagen läßt! Die Truppenverbände sind als „blaue" und „braune" Soldaten symbolisiert worden, wobei Truppenvereinigungen mit jeweils einer Kanonenkugel dargestellt wird. Die maximale Truppenstärke besteht aus drei Armeen (= Kugeln) pro Feld (Staat). Eine Armee setzt sich aus einer Kanone, drei Reitern und sechs Infanteristen zusammen; maximal kommt man somit auf drei Kanonen, neun Reitern und 18 Männern Fußvolk.
Nun wird abwechselnd die Einheiten gesetzt oder vereint. Das Ziel ist klar: Nord- und Südstaatler setzen alles daran, diesen Krieg zu gewinnen. Dabei kann man natürlich die Geschichte „umschreiben" (Südstaatler gewinnen lassen oder den Krieg über den April 1865 hinwegführen...). Wer die letzte Armee des Gegners besiegt hat, gewinnt das Spiel.
Strategisch gesehen schaut NORTH & SOUTH auf den ersten Blick etwas zu spielschwach aus. Dieser Eindruck entsteht aber nur durch das Faktum, daß bei der angewählten Strategie-Action das strenge, übliche Strategie-Prinzip ad absurdum geführt wird. Denn: Es ist auch hier wichtig,



Hier wird zum Kampf geblasen. Gleich geht's ab zur entscheidenden(?) Schlacht. (Fotos: Amiga)



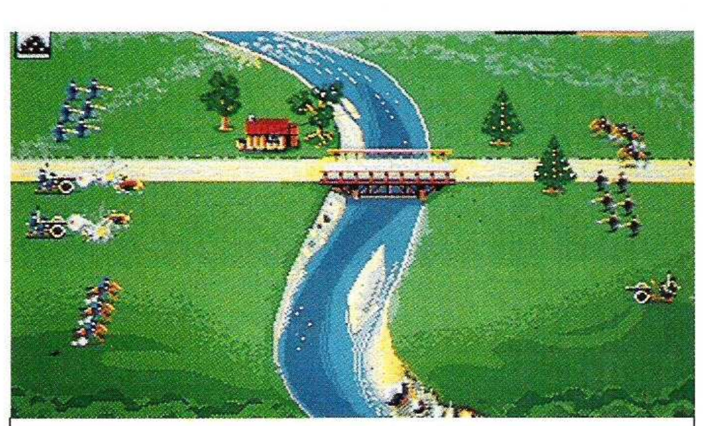
in »Flackern im Turm«

feindliche Truppen erst dann zu attackieren, wenn eine Aussicht auf Erfolg besteht. In der Action-Sequenz kann es aber auch vorkommen – und das finde ich **saugut!** -, daß ein einziger Infanterist in der Lage ist, die Schlacht noch rumzureißen! Falls die Lage auf dem Schlachtfeld für einen oder gar beide Kontrahenten „verfahren" ist, kann man sich mittels Tastendruck (Näheres dazu später!) zurückziehen. Die Folge: Alles bleibt beim alten; die Fähnchen stehen unverändert an derselben Stelle.

„Fähnchen" ist ein gutes Stichwort: Alle Territorien, die mit mindestens einer Armee besetzt sind, werden entweder mit der Nordstaaten- oder Südstaaten-Flagge gekennzeichnet. Diese gilt es zu „verbrennen" und die eigene zu hissen. Die einzelnen Forts (mit 'nem roten Punkt gekennzeichnet) sind mit einer Bahnlinie verbunden. Hier fährt nach jeder Runde (jedem Schach-„Zug") die Bimmelbahn, um Dollar-Säckchen an die Truppen zu liefern. Es ist nicht nur der Sold, sondern es erlaubt dem Spieler, nach gefülltem Tresor (grafisch, animatorisch comicmäßig sehr gut dargestellt!) eine weitere, zusätzliche Armee (Symbol eines Soldiers) einzusetzen. Dieser Zug kann aber auch, falls die Linie durch ein Feindgebiet führt, auch überfallen werden!!!

Wer sich auf dem „Gelände" des Forts befindet, wird in einer weiteren Action-Sequenz (auch dazu in ein paar Minuten etwas mehr!) die Flaggen austauschen müssen.

Steuerung:
Wie bereits erwähnt, benützen die beiden „menschlichen" Kontrahenten wahlweise Stick oder Maus und steuern ihren Mauszeiger übers „Brett". Derjenige, der die Maus bedient, muß bei den Action-Sequenzen den Stick benutzen (!); der „eigentliche" Stick-User geht über die Cursor-Tasten ins Getümmel (!!). Auch nach Rücksprache mit einem Verantwortlichen des Hauses INFOGRAMES soll dieses Wirrwarr nicht beseitigt werden (!!!).



Wer die Brücke zerstört, wird Schwierigkeiten haben, noch einigermaßen erfolgreich aus der Schlacht hervorzugehen!



Features:
Das gesamte NORTH & SOUTH ist durzogen mit comicartigen Einlagen. Dies beginnt schon mit der Darstellung der „Helden" im Anfangsmenü, geht über eingeblendete Action-Fenster bis hin zum Getümmel auf dem Schlachtfeld. Einige Beispiele:

Um die Goldreserven des Gegners zu klauen, muß man zunächst einmal an der Bahnlinie ein paar Jungs stehen haben. Jetzt fährt der Zug nicht mehr direkt zum nächsten Fort, sondern wird von Euch gekapert (oder auch nicht, hängt von Euch ab!). Das Bild „springt" um, wir erkennen unseren berittenen Freund, wie er auf den Zug aufspringt. Sein Ziel ist klar: Er muß versuchen, über die Waggons zu laufen und zu springen, um schließlich den Lokführer im Zweikampf auszuknocken. Der Zug hält – die Knete fließt in die Vereinskasse. Ebenso ergeht es einem tapferen, lustig dargestellten Einzelkämpfer, wenn er auf ein Feld gelangt, wo sich ein gegnerisches Fort befindet. Auch hier rennt, springt und wirft er Messer, wird in diesem Fall von Hunden und „Explosives" gebremst. Die Zeit läuft ihm davon. Die Anzeige unten im Screen verdeutlicht dies eindrucksvoll: Ein abgelatschter Schuh zeit seine gegenwärtige Position an, während ein Wecker unaufhörlich von links nach rechts wandert. Schafft man es, die feindliche Fahne aufzuspüren, wird diese eingeholt und die eigene gehißt. Schafft er's nicht, wirft er sich verzweifelt, mit Händen und Füßen „argumentierend", zu Boden. Bei der „Fort-Action" macht sich allerdings die rasende Geschwindigkeit als Negativum bemerkbar. Die Figur ist, scheint's, mit 'nem Turbo ausgerüstet. Die Bewegungen richtig in den Griff zu kriegen und zu beherrschen, ist schwierig und wird bei Tastatursteuerung fast zum Alptraum. Dies gilt auch für den Zugüberfall!

Etwas weniger ins Gewicht fällt die Cursorsteuerung bei den Szenen auf dem Schlachtfeld. Hier kommt man mit den Keys (Steuerung) und der Leertaste (Feuer oder Säbelrasseln) gut zurecht. Die Schlacht ist ein äußerst vergnüglicher Aspekt innerhalb dieses Strategie-Games! Es werden vier Szenarios angeboten (hängt vom Territorium ab), in denen man sein ganzes Geschick benötigt, um den Gegner auszutricksen. Zunächst konzentriert man sich auf den Einsatz der Kanonen (insgesamt nur neun Schuß pro Gußeisen möglich!), um die gegnerischen Kanonen platt zu schießen. Die Reichweite wird mit Hilfe vom Feuerknopf/Leertaste bestimmt (länger halten = größere Reichweite). Doch Vorsicht: Auf keinen Fall die Brükke zerstören! Wenn dies geschieht, besteht keine Möglichkeit mehr, den Feind (soweit noch vorhanden) zu schlagen. In diesem Fall helfen nur noch die Tasten „ESC" (Spieler eins) und „Backspace" (2. Spieler). Dies bedeutet Rückzug.

Mit den Tasten „SHIFT links" (Spieler eins) und „SHIFT rechts" (Spieler zwei) kann man zwischen Kanonen, Infanterie und Berittenen umschalten.

Grafik/Sound/Fazit:
Viele gute Effekte und grafische Leckerbissen, immer gepaart mit dem Comic-Effekt, machen NORTH & SOUTH zu einem Spitzenprodukt, das keinesfalls als kriegerisch zu bezeichnen ist. Es ist eine lustige, witzige, interessante und motivierende Strategie-Geschichte, die durch die Action-Teile den „alten Staub" so mancher „strengen" Strategieprogramme weggepustet hat. Die verschiedenen Sounds sowie die Special Effects tragen auch dazu bei, daß NORTH & SOUTH zu einem Verkaufsschlager werden wird. Für mich ein absolutes Spitzen-Teil, dem der MEGAHIT-Titel nur versagt blieb, weil die Tastatursteuerung einen Flecken aufs Programm drückte. Die Firma mit dem Gürteltier hat wieder einmal bewiesen, daß auch mal wieder was Originelles möglich und machbar war! *Manfred Kleimann*



Grafik/Animation	**10**
Sounds	**10**
Technik/Strategie	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

DIE 4 VON DER TANK-STELLE

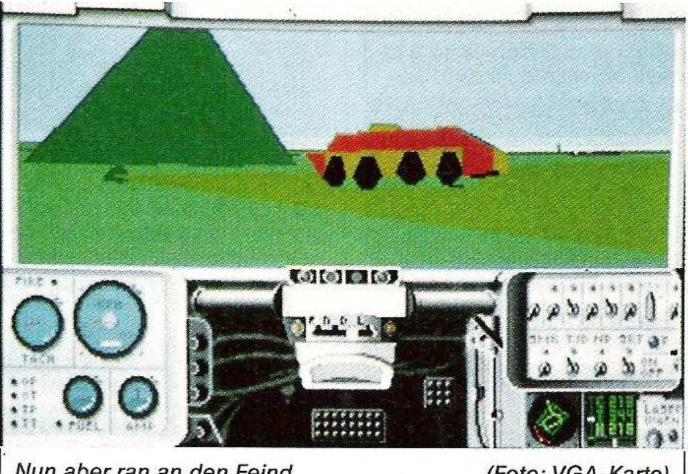
Programm: M1 Tank Platoon, **System:** IBM PC, XT, AT, Tandy 1000/3000 & Kompatible, 512 KByte, CGA, EGA, Hercules, VGA/MCGA, Tandy 1000, Joystick möglich, **Preis:** Ca. 130 DM, **Hersteller:** MicroProse, **Muster von:** MicroProse, Tetbury, England.

Das amerikanische Softwarehaus **MICROPROSE** hat den Spruch „Räder müssen sich drehen" höchstwahrscheinlich nicht erfunden. Eine gewisse Wahrscheinlichkeit spricht jedoch dafür, daß man sich hier vornahm, Räder in aller Gründlichkeit durch Ketten zu ersetzen, um diese alte Volksweisheit zu stützen. Das Ergebnis dieser Interpretation sind eben keine Benz oder Porsche, die durch die Gegend tuckern, sondern vier **M1**-Panzer, die dieser Simulation den Namen **TANK PLATOON** verleihen. Kenner wissen spätestens jetzt, was es geschlagen hat und streifen schon mal die Pilotenkombi von *F-15 Strike Eagle II (ASM 10/89)*ab, um sich mit einer modisch schicken Panzerkombi fürs nun folgende Spiel einzukleiden.
Doch da wird man schon gebremst. Die Packung ist schließlich nicht umsonst so groß. Nach Öffnen der selbigen findet man nicht nur die passende Tastaturschablone („Wo war doch gleich die Taste zum Feuern?"), sondern neben allerlei üblichem Firlefanz auch noch drei Disketten mit diskret-Nato-oliv-grünen Etiketten sowie ein megadickes Handbuch. Und weil ein bißchen Schmökern nie schadet, hat man sich in gut fünf Tagen durch den 206 Seiten starken, englischsprachigen Wälzer durchgefressen. Wer nicht soviel Zeit beim Diskettenwechseln verlieren möchte, installiert das Programm auf eine Harddisk und beginnt im Handbuch beim Kapitel „Tutorial". Währenddessen ist das Programm eingeladen und nach Einstellung von Grafikmode, Detailmode und Sound (Schluck!) begrüßt uns der Vorgesetze im Kampfsmoking. Hier wählt man Mission und Schwierigkeitsgrad, bevor's dann ans Eingemachte geht.



Extrem gute Aussicht! Den Feind lokalisieren ...

Im „Trainingsspiel", wie ich das Tutorial mal nennen möchte, wird man erst mal in den Umgang mit den schweren Kolossen eingeweiht. Aller Anfang ist die Theorie, und daher muß man sich zunächst das Lesen der Karte als Grundkenntniss aneignen. Diese Karte zeigt neben dem Landschaftsverlauf mit Bergen und Flüssen auch Straßen und Gebäude, an denen man sich beim Fahren nach Sicht gut orientieren kann. Und weil dies eben am meisten Spaß macht, geht's jetzt in den Panzer, oder besser gesagt, in einen der vier Panzer. Dort hat man noch einmal die Qual der Wahl zwischen vier Positionen im Gefährt. Die interessantesten Positionen sind freilich Fahrer und Schütze, weil der Großteil des Spieles über diese beiden Stationen abläuft. Wenn man das Tutorial sorgfältig verfolgt hat, bekommt man den Panzer nach einer guten halben Stunde in den Griff und kann sich dann den Gegnern widmen. Je nach Schwierigkeitsgrad und Mission muß man feststehende oder bewegliche Ziele niedermachen, sowie in verschiedenen Einsätzen seinen Mann stehen.
Die Schwierigkeitsgrade sind durchweg gut verteilt, was soviel heißt, daß Anfänger wie auch Fortgeschrittene gutes Futter bekommen und hart an ihren Aufgaben zu beißen haben.



Nun aber ran an den Feind *(Foto: VGA-Karte)*

Simulationsgerecht geht's im Innern der vier Stahlwannen weiter. Sobald die Gegner etwas gewiefter werden, hat man alle Hände voll zu tun. Die Panzer oder LKW-Kolonnen wollen ja nicht nur ausfindiggemacht, sondern auch abgeschossen und lahmgelegt werden. Wenn dazu noch zurückgeschossen wird, bricht bald der Schweiß der Verzweiflung aus. Ohne Tastaturschablone wäre man bald aufgeschmissen. So aber ist man immer schnell auf der richtigen Station und hat alle Anzeigen unter Kontrolle, damit die Gegner nichts zu lachen haben. Natürlich gibt es auch mal eine ruhige Kugel zu schieben, wenn man erst eine Weile durch die Landschaft düsen muß, bevor der Feind auftaucht. Zwar tummeln sich nicht allzu viele Objekte auf dem etwa 5000 Hektar großen Schlachtfeld, aber dies fällt nicht so sehr ins Gewicht, da immer genügend „los ist". Da sich der Spielablauf eigentlich nur eine sehr variantenreiche Auslegung des Themas „Schieß-nieder-was-da-kommt" ist, kennt man ihn zur Genüge, so daß ich jetzt mal langsam ein paar Worte über Grafik, Sound etc. verlieren sollte.

Den Sound vergessen wir besser gleich, ehe ihn die harte, aber gerechte Kritik trifft. Die beste Lösung ist, ihn abzustellen. Die Grafik braucht sich dagegen nicht zu verstecken. Die EGA-Karte holt schon einiges aus dem Compi heraus, doch bei VGA wird's dann wirklich exzellent. TANK PLATOON habe ich auf einem AT getestet, was geschwindigkeitsmäßig keine Probleme bereitete. Im Gegenteil: Auf einem AT rast der Panzer ganz schön los. Auch der Rest der sauber gefüllten Vektorgrafik scrollt flott über den Screen. Insgesamt gibt's an der perspektivisch gut gelungenen und schön detaillierten Grafik nichts auszusetzen. Die schnelle Grafik trägt daher wesentlich zum äußerst kurzweiligen Gameplay bei.

Wer sich nicht am kriegerischen Spielablauf stört, findet mit M1 TANK PLATOON eine technisch ausgereifte und sehr gut durchdachte Panzersimulation, die lange Freude bereiten wird. Wer auf solche Spiele abfährt, ist mit TANK PLATOON wirklich gut beraten. Ich kann's nur empfehlen, auch wenn der Preis einen ASM-Hitstern verhindert.

Peter Braun

AT mit EGA/VGA	
Grafik	8/9
Handhabung	9/9
Technik/Strategie	8/8
Spielwert	8/9
Preis/Leistung	7/8

GREAT COURTS

Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Bildschirmphoto für Amiga

Machen Sie mit bei den weltberühmten Tennis-Meisterschaften von Paris, New-York, Wimbledon und Australien und gewinnen Sie alle 4 Grand-Slam-Turniere !
üben Sie erst und zeigen Sie dann den Zuchauern alles was Sie können, Vor-und Rückhand, Aufschlag, Volley...
Ob Sie allein oder zu zweit spielen, hier können Sie eine fantastische Tennis-Simulation erleben !



Bildschirmphoto für Amiga

Erhältlich für
Amiga
ST
IBM PC
C 64 (bald)

Vertrieb
Rushware GmBh

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 00 33 1 48 98 99 00

VON AGENTEN, AKTIEN UND LÄNDEREIEN

Programm: The Second World, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (demnächst), **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Electronic Simulation, M. Wagnitz, Parkstr. 9, 4902 Bad Salzuflen, **Muster von:** Siehe Hersteller.

Neues Spiel, neues Glück, könnte man sagen, denn mit **ELECTRONIC SIMULATION** gesellt sich „mal wieder" eine Softwarefirma zu den X anderen Companies, die mit ihren Games den Markt zur Zeit regelrecht überschwemmen. ELECTRIC SIMULATION will sich nun mit **THE SECOND WORLD** dem sogenannten „Weihnachtsboom" anschliessen. Doch, um auf der Welle mitzuschwimmen, bzw. um sich positiv von den vielen anderen Produkten abzuheben, muß schon einiges geboten werden. Ob und wie sich THE SECOND WORLD von den anderen Spielen dieser Art unterscheidet, werdet Ihr in den folgenden „grandiosen" Worten erfahren.
Die Story ist schnell runtergerattert: Im Jahre 2011 wurde ein neuer Planet entdeckt. Wissenschaftler erforschten das Ding, anschließend wurde es von vielen Menschen besiedelt. Doch im Jahr 2030 brach der Kontakt zur Erde ab. Die Bewohner der „zweiten Welt" waren von nun an völlig auf sich gestellt.
Soviel zur Story von THE SECOND WORLD. Wir haben uns dieses Problem leider aufgehalst und müssen nun sehen, wie wir unser Volk führen und vor feindlichen Angreifern beschützen. Ein bis vier Spieler können teilnehmen, um in einer mehr oder weniger gemütlichen Runde die Gunst des Volkes zu erlangen.
Aufgebaut ist jenes Strategiegame ganz im Stil von Hanse, Vermeer und Ähnlichem. Durch geschicktes Handeln und Haushalten mit diversen Waren (Korn, Obst usw.) müssen wir unseren finanziellen Etat aufbessern. Mit diesen „Kohlen" können wir uns Hochhäuser (kosten 500.000, bringen jährlich 50.000), Flughäfen (kosten das Doppelte, bringen aber auch doppelt soviel), Fabriken (Preis: 1.500000, Ertrag: Jährlich 150000), Krankenhäuser (2.000.000, jährl. 100.000), Lagerhallen (800.000, jährl. 80.000) usw. anschaffen, welche uns natürlich auch mit massig Golddublonen (die Währung der zweiten Welt) versorgen. Allerdings können wir

Wie geht's uns denn?



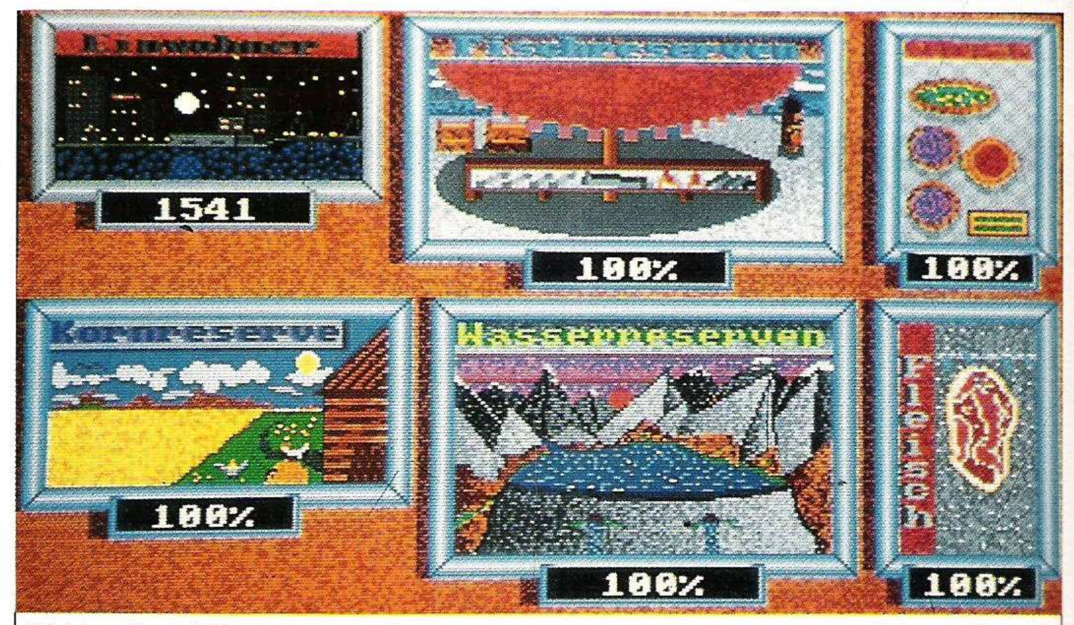
»THE SECOND WORLD: Zweite Welt, erste Wahl!«

nur begrenzte Stückzahlen der industrieellen Einrichtungen auf unseren Ländereien plazieren.

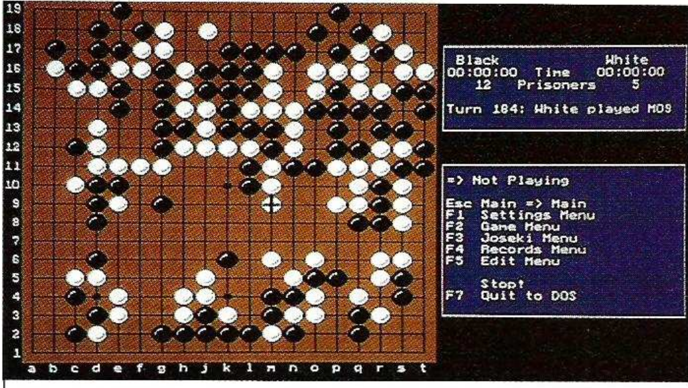
A propos Ländereien: Diese können selbstverständlich auch erworben werden, doch sollte vor dem Kauf die Landkarte genaustens studiert werden, um den Ernteertrag usw. zu erfahren. Anschließend haben wir die Möglichkeit, im Menü „Bank" das gewünschte Land zu kaufen. Falls dieses schon von einem Computer- oder Menschen-Spieler besetzt sein sollte, kann man mit ihm über den Verkauf verhandeln. Der Menüpunkt „Bank" bietet darüber hinaus noch Optionen zum Kauf/Verkauf von Aktien an (die meinigen oder die eines Mitspielers). Auch Friedensverträge können hier abgeschlossen werden, falls das Spiel nicht in eine Metzelei ausarten soll, denn die Programmierer haben eine sehr gute Kriegsführung inszeniert, die mittels Vier-Spieler-Adapter sogar zu viert gespielt werden kann (Adapter nicht im Spiel erhalten).
Je mehr Volk vorhanden ist, desto mehr Steuern werden eingenommen, doch wem die Einnahmen zu gering sind, der kann die Steuern erhöhen und auch den Gerechtigkeitsgrad der Justiz ändern (von „sehr fair" bis „hart". Desweiteren besteht die Möglichkeit, Agenten auf die Gegenspieler loszulassen oder selbige von den Gegnern zu befreien, wenn deren Mission mißglückt sein sollte).
Alle Funktionen sind über die Maus einfach zugänglich, und das ganze Spiel ist ohne besondere Vorkenntnisse sofort spielbar. Erwähnenswert ist noch der stimmungsvolle Sound und die Kompatibilität mit allen Amiga (bis 2,5 Megabyte Speicher) sowie die automatische Erkennung des zweiten Laufwerkes.
THE SECOND WORLD ist ein sehr gelungener Cocktail aus diversen anderen Handelssimulationen mit vielen Erneuerungen, der auf jeden Fall zum Longdrink wird. Einzige Kritikpunkte sind die teilweise recht einfachen Grafiken und der Diskettenwechsel (bei einer Floppy). Ansonsten bereitet THE SECOND WORLD sehr viel Fun, vor allem mit mehreren Spielern. Ein gelungener Einstieg für die Newcomer aus Bad Salzuflen!

Torsten Oppermann

Grafik	**7**
Sound	**9**
Handhabung	**10**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**10**



Welches Menü hätten's denn gern? *Fotos: 2 (Amiga)*



Echt verwirrend – aber spielbar: NEMESIS auf dem PC

SPIEL DER SAMURAI

Programm: Nemesis – The Go Master, **System:** Apple Mac System 5.0 oder höher; IBM-PC (getestet) mit MS-DOS 2.1 oder höher, 512 KB, MDA, Herc., CGA, EGA, VGA, **Preis:** 150 DM (Joseki Tutor 80,00 DM), **Hersteller:** Toyogo Inc., 76 Bedford Street, Suite 34, Lexington, MA 02173, USA, **Muster von:** Hersteller.

Wieder einmal ist es einem unermüdlichen freien Mitarbeiter gelungen, eine kleine Sensation ausfindig zu machen: Das erste vollwertige Go-Programm der Welt! Go stammt aus China und ist über 4000 Jahre alt. Es ist für Südostasien das, was Schach für Rußland bedeutet, nämlich ein intellektueller Volkssport.

Die Spielregeln sind simpel: Auf ein 19x19 Felder großes Brett werden abwechselnd schwarze und weiße Steine gesetzt; stets beginnt Schwarz. Die Steine werden nicht bewegt. Ein Stein oder eine zusammenhängende Kette ist „tot", d. h. wird von Gegner herausgenommen, wenn sie keine „Freiheiten" mehr hat, d. h. wenn sie ringsum, waagerecht und senkrecht (Diagonalen zählen nicht), von angrenzenden, gegnerischen Steinen eingeschlossen ist. Normalerweise darf ein Stein nicht so gesetzt werden, daß er keine Freiheit mehr besitzt; dies ist aber erlaubt, wenn durch das Setzen gleichzeitig gegnerische Steine „getötet" werden, und der Stein so die nötige Freiheit erhält. Punkte gibt es für jedes eingegrenzte, eigene Feld und jeden getöten Stein. Das Spiel ist beendet, wenn beide Kontrahenten keine Möglichkeit mehr sehen, Punkte zu machen. Ähnlich wie z. B. beim Judo wird die Spielstärke in Kyu-(Schüler) und Dan-(Meister)-Grade eingeteilt. Für jeden Grad Unterschied erhält der schwächere Spieler je einen Stein Vorgabe.

So einfach die Regeln sind, so ungeheuer komplex ist das Geschehen auf dem gesamten Brett. Stets muß an mehreren Fronten gleichzeitig gekämpft werden, und Strategie spielt eine viel größere Rolle als beim Schach (die Eröffnungsphase allein umfaßt ca. 40-60 Züge). Eine Weltmeisterschafts-Partie dauert übrigens 22 Stunden!

NEMESIS GO MASTER von **TOYOGO** ist das erste Programm, das „Go" auf dem klassischen 19-mal-19 Brett beherrscht, noch dazu mit akzeptabler Spielstärke. Das Brett wird am Bildschirm dargestellt, mittels Cursor und ENTER-Taste setzt man seine Steine. NEMESIS bietet alle Funktionen, wie man sie von guten Schachprogrammen entsprechend kennt: Einstellbare Spielstärke, Abspeichern, Zugrücknahme, Zugvorschlag, Anzeige des erwogenen Zugs, Uhr, Computer gegen sich selbst, mitgelieferte Profi-Spiele, automatisches Setzen von Vorgabesteinen, Editieren des Brettes, und einiges mehr. NEMESIS schätzt auf Wunsch während des Spiels anhand der „Einfluß-Gebiete" die Punktzahl. Anfänger können auch auf einem 13x13 oder gar 9x9-Brett spielen. Für Könner gibt es die (nur bei Graphik-Karten höherer Auflösung vorhandene) Möglichkeit, die Reihenfolge durch Nummern auf den Steinen stets sichtbar zu halten; dies ist die übliche Art, eine Go-Partie schriftlich darzustellen. Daß NEMESIS „Go" sowohl nach chinesischer als auch japanischer (international üblicher) Art beherrscht (die Regeln machen nur beim Vorgabe-Spiel einen geringfügigen Unterschied), und auch von sich aus die Aufgabe anbieten kann, rundet das Programm ab. Eine Art Eröffnungs-Bibliothek (Joseki Tutor) als On-Line-Hilfe beim Spiel und zum Lernen kostet leider Aufpreis.

NEMESIS' Spielstärke ist ordentlich, es spielt strategisch und taktisch sinnvoll. Ohne Vorgabe hatte ich aber keine ernsthaften Schwierigkeiten, NEMESIS zu schlagen (ich habe früher mal im Verein gespielt). Auch liegt NEMESIS' Einschätzung, ob eine Gruppe „lebt" oder bereits „tot" ist, nicht immer richtig; zweifelhafte Situationen sollte man besser zu Ende spielen. Cursor und Menü-Graphik sind recht langsam. Bei einer Rechentiefe von Stufe 3 oder höher steigt der Zeitbedarf unverhältnismäßig stark an, der Gewinn an Spielqualität macht dabei nicht so viel aus. Insgesamt also eher ein Programm für den AT.

Die Anleitung ist knapp und ausreichend. Ebenso knapp, aber didaktisch hervorragend ist die Einführung in Regeln und elementare Spielprinzipien, allerdings alles in Englisch. NEMESIS ist aber komplett menügeführt und auch für Nicht-Engländer gut verständlich (Bücher über Go gibt's im Buchhandel).

Alles in allem hat mir NEMESIS gut gefallen. Leider ist der Preis relativ hoch (bisher nur Direkt-Bestellung in USA möglich). Da NEMESIS in Turbo-C geschrieben wurde und das Borland-Graphik-Modul benutzt, kann die programmtechnische Entwicklung nicht so viel gekostet haben, andererseits aber ist die Leistung, ein vollwertiges Go-Programm geschaffen zu haben, nicht zu unterschätzen und diesen Preis meiner Meinung nach wert.

Stephan de la Motte

Grafik	**9**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Centrefold Squares, **System:** Amiga (angeschaut), ST, PC, **Preis:** Ca. 65 Mark (Amiga), **Hersteller:** CDS Software, Doncaster, England, **Muster von:** CDS.

Nachdem man nun mit dem Strip-Poker den Markt überschwemmt und fast schon abgewirtschaftet hat, liegt mir hier eine neue Variante des Entblätterns von Damen vor – **CENTREFOLD SQUARES** von **CDS.** Anders als bei den Glücksspiel-Schwestern muß man hier sein Hirn ein wenig anstrengen, um bestimmte Quadrate „sichtbar" werden zu lassen. Dies geschieht auf altbekannte *Reversi*-Art. Auf jedem Feld befindet sich eine Ziffer. Diese gibt den Schwierigkeitsgrad des zu erwartenden Fights an. Klar, daß die „Herzstücke" einen glorreicheren Sieg verlangen als die „Randbezirke".

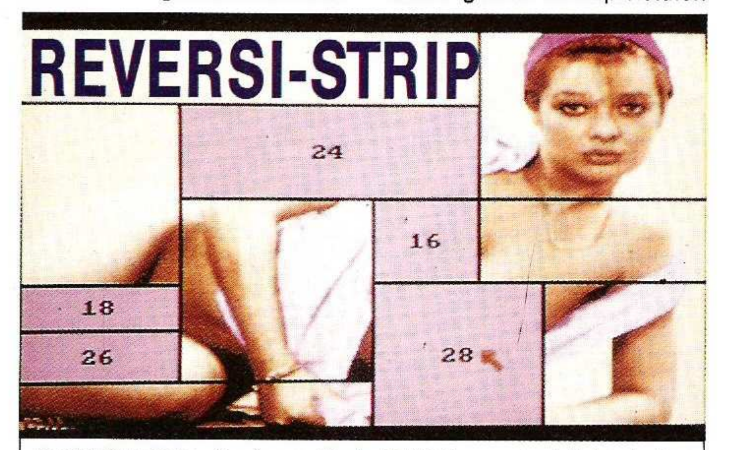
Haben wir uns für ein „Square" entschieden, springt's Prgrämmle um ins Reversi-Menü. Jetzt müssen wir nur noch dafür sorgen, daß wir den Rechner-Spieler austricksen, um das Mädel so langsam aber sicher zu entFOLDEN. Folgerichtig somit auch der Titel CENTREFOLD SQUARES.

Es gibt eine Reihe von Damen, die zum Vorschein kommen, wenn wir nur konzentriert zur Sache gehen. Die Spielstufen (= Schwierigkeit) sind im Anfangs-Menü wählbar; auch die „gewünschten" Mädels, natürlich! Die Grafiken hauten uns derart um, daß Michael spontan zum Besten gab: „Das sieht so aus, als würde Donald Duck seinen Matrosen-Anzug ablegen!" Die Spielstärke des Computer-Gegners ist ebenfalls nicht gerade meisterschaftsreif; muß sie ja auch nicht unbedingt sein, wenn man bedenkt, worum es eigentlich geht – Pixel-Girls in voller „Blüte" sichtbar werden zu lassen.

Mein Fazit: Die Grafik auf dem Cover ist mit Abstand das Beste, was CENTREFOLD SQUARES zu bieten hat!

Manfred Kleimann

REVERSI-STRIP



Der BPS zuliebe: Der jugendfreie ASM-Screenshot: Foto: Amiga

Grafik	**5**
Handhabung	**10**
Strategie	**4**
Spielwert	**2**
Preis/Leistung	**2**

SCHLAPPE SIMULATION

Programm: Vulcan, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** CCS, England, **Muster von:** CCS.

Von **CCS**, bekannt für seine vielfältigen Simulationen, war man bislang eigentlich immer Bestes gewöhnt, denn gerade in puncto Qualität seiner Produkte wußte der englische Hersteller durchaus zu überzeugen. Das neueste Werk **VULCAN** erweißt sich jedoch, wie ich schon in der Überschrift andeutete, als eine extrem schwache Simulation, die ihrem „schwungvollen" Namen in keiner Weise gerecht wird.

In diesem Simulationsprogramm werden die Kampfhandlungen in Nordafrika während des zweiten Weltkrieges zum wiederholten Male aufgearbeitet. Beginnend mit der Großoffensive deutscher und italienischer Truppen unter der Führung General E. Rommels im Mai 1942 umfaßt VULCAN die gesamten Ereignisse bis zur Kapitulation der nach einem Zweifrontenkrieg noch verbliebenen Achsenkräfte am 13. Mai 1943.

Dieses damals äußerst komplexe Geschehen wurde innerhalb des Programmes in fünf zeitlich aufeinanderfolgende Szenarien zerlegt, was natürlich ein präziseres Spielen, ein genaueres Nachvollziehen des deutschen Afrikafeldzuges und seiner späteren Pleite zur Folge hat. Zudem lassen sich diverse Optionen modifizieren, mittels denen sich der eigentliche Simulationsverlauf zum Teil stark von den tatsächlichen Gegebenheiten abhebt, so daß etwas mehr Variantenreichtum in das sonst langweilige (dazu später mehr) Spiel kommt. So kann der Spieler eine Neutralität der mit dem Deutschen Reich liierten Vichy-Regierung in Algieren und Marokko vorgeben, wodurch die Landung alliierter Truppen in diesem Gebiet entweder erleichtert bzw. erschwert wird. Desweiteren läßt sich entscheiden, von welcher der beiden Kriegsparteien Malta kontrolliert wird, wichtig vor allem als Versorgungs- und Nachschubstützpunkt. Bei einem „Zweikampf" gegen den Computer bleibt es dem Spieler überlassen, ob er den Part der deutschen und italienischen Truppenverbände übernehmen oder lieber in die Rolle des legendären General Montgomerys schlüpfen will, seines Zeichens Oberbefehlshaber der britischen Streitkräfte in Nordafrika. Selbstverständlich ermöglicht VULCAN auch ein Spiel zu zweit. Der grobe Spielablauf gleicht im Grunde genommen denen anderer Programme dieses Genres, d.h. beide Parteien geben nacheinander ihre „Befehlsorder" für den nächstfolgenden Kampfabschnitt ein, worauf der Computer diese in einer sogenannten „Combat Phase" in die Tat umsetzt und im Anschluß die Auswirkungen auf die neue Kräftkonstellation berechnet.



Sandkastenspiele für Erwachsene: Rommel gegen Montgomery im trauten Heim. *Foto: Amiga*

Näher betrachtet erweist sich die Art der Eingabe als äußerst unbefriedigend, da nämlich nacheinander jeder (!) Kampfeinheit die Befehle einzeln übermittelt werden müssen, ohne daß man selbst diese Armee auswählen kann. Es erscheint sicher jedem logisch, daß deshalb gerade in der Anfangsphase, wo noch nicht alle Einheiten in das Kampfgeschehen miteinbezogen werden, unnötige Zeit vertan wird; meiner Meinung nach kein positives Merkmal einer solchen Simulation. Etwas enttäuscht dürfte man auch über die doch relativ stark gestutzte Befehlspalette sein, die lediglich elementare Optionen wie Bewegen, Angreifen, Eingraben, Befestigen und Luftangriffe beinhaltet. Glücklicherweise geht aber die Eingabe via Icon- und Maussteuerung extrem einfach vonstatten, so daß sich die wenigen Funktionen zumindest leicht erreichen lassen.

Das größte Trauerspiel innerhalb des Programmes stellt aber mit Sicherheit die vollends mißlungene Spielgrafik dar, die wohl auch im Bereich der 8-Bit-Rechner schlechte Krtiken erhalten hätte. Selbst ein einigermaßen gutes Titelbild kann an diesem Mißstand nichts mehr retten. Zwar lassen sich die Symbole der jeweiligen Einheiten aufgrund ihrer Größe einigermaßen unterscheiden, doch täuscht dies nicht über die unsauber und undetailliert gezeichnete Landschaftskarte hinweg, bei der selbst eingefleischten Simulationsfans das kalte Grausen kommt.

Trotz der fünf zum Teil recht anspruchsvollen Szenarios darf man bei VULCAN von CCS wohl nur von einem sehr unbefriedigenden Produkt sprechen. Ich für meine Person war jedenfalls mehr als nur enttäuscht über eine derart mißratene Simulation.

Torsten Blum

Grafik	4
Handhabung	7
Technik/Strategie	4
Spielwert	4
Preis/Leistung	4

Starparade

Programm: Hoyle's Book of Games – Volume 1, **System:** PC mit mind. 512 KB RAM; 8 MHz, Maus und Festplatte empfehlenswert (getestet), Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Ariolasoft.

Statt Monstern, Zauberern oder verliebten Loosern bietet uns **SIERRA** bei ihrem neuesten Game nunmehr Unterhaltung in einer neuen Form. Bei **HOYLE'S BOOK OF GAMES** ist Zocken angesagt, und zwar in Form von sechs verschiedenen Kartenspielen. Die amerikanischen Titel dieser Spiele sind zwar nicht besonders aussagefähig, doch es handelt sich bei ihnen weitgehend um Varianten von Spielen, die auch in unseren Breiten bekannt sind. So ist „Crazy Eights" nichts anderes als eine Abart unseres guten, alten Mau-Mau. Der Unterschied: Anstelle des Buben darf mit der Acht die Farbe gewählt werden, andere Karten haben keinerlei weitere Bedeutung. Ähnlich simpel gestalten sich „Old Maid" und „Hearts", denn bei beiden Spielen geht's schlicht darum, bestimmte Karten oder Farben nicht auf der Hand zu behalten und sie mit den Mitspielern zu tauschen. Interessanter ist da schon „Gin Rummy", handelt es sich dabei doch um das recht populäre Rommee, wobei die Amis mit „Gin" einen Rommee aus der Hand bezeichnen. Mir dagegen völlig unbekannt war „Cribbage", denn hierbei müssen die Spieler abwechselnd Karten ablegen und versuchen, dadurch bestimmte Kombinationen in der Art von Pokerbildern zu erreichen. Als letztes Game in dieser Sammlung bleibt noch „Klondike", das bekannter unter dem Namen Patience sein dürfte. Dieses legendäre Game für Singles hat unter dem Goldschürfertitel lediglich eine Änderung erfahren: Karten aus dem Kartenstapel können nach Belieben gezogen, abgelegt und wieder gezogen werden.

SIERRA bietet auch bei HOYLE'S BOOK OF GAMES den gewohnten Komfort: Sage und schreibe elf verschiedene PC-Soundkarten werden mit edlen Klängen versorgt, während des Spiels können alle möglichen Spielabläufe beschleunigt werden, zu jedem Spiel gibt's 'ne ausführliche Anleitung. Als ganz besonderen Gag gibt's ein Auswahlmenü mit den grafischen Ansichten der möglichen Mitspieler. Hier treffen wir auf all die alten Heroen, die uns aus SIERRA-Adventuren bekannt sind: Roger Wilco, Rosella, Larry Laffer, Sonny Bonds und andere. Jede Spielfigur gibt witzige Kommentare zum Spiel und hat bestimmte Tricks auf Lager.

All das kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß der Käufer für satte 100 DM lediglich einen erneuten Aufguß uralter Kartenspiele erhält, von denen nur wenige auf längere Zeit reizvoll bleiben. Um z.B. Mau-Mau zu spielen, reicht ein simples Skatblatt für Einsfuffzig, die anderen Spiele machen mit mehreren „echten" Mitspielern immer noch am meisten Spaß – ein guter Beweis, das man nicht für alles einen Computer braucht und dabei sogar noch Geld spart!

Michael Suck

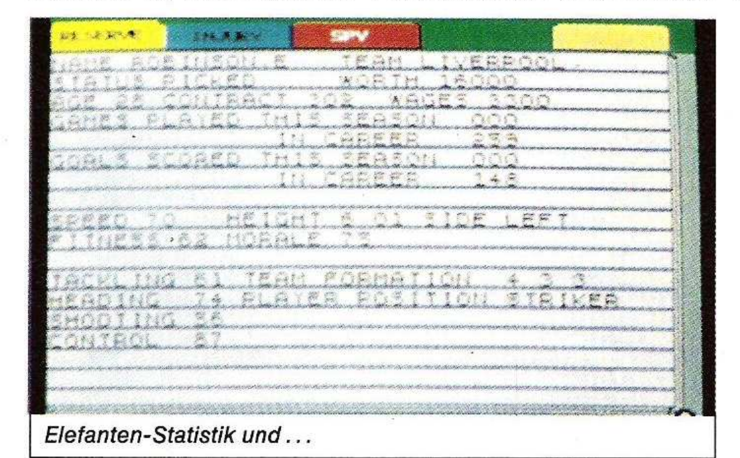
Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	5
Spielwert	4
Preis/Leistung	2

Plato und die Sache mit dem Denken

Programm: Superleague Soccer, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Spectrum, **Preis:** Ca. 75 Mark (Amiga/ST), ca. 30 Mark (C-64/Spectrum, Kass.), **Hersteller:** Impressions/Plato, Bexley, England, **Muster von:** Hersteller.

Viel haben sie sich vorgenommen, die Leute von **IMPRESSIONS**. Gerade mal ins Rennen um Software-Marktanteile gegangen, hat man flugs ein Unter-Label geschaffen, in dem anspruchsvolle Programme erscheinen sollen. Hierfür hat man keinen Geringeren als den guten alten Plato bemüht, seines Zeichens alter Grieche und zudem noch Philosoph. Das Logo zeigt ihn als Strichmännchen mit übereinandergeschlagenen Beinen und auf die Hand aufgestütztem Kopf, wie er seinen Gedanken nachhängt und über der Weisheit letzten Schluß grübelt. Das verspricht eine Menge; allein, das neueste Produkt in der **PLATO**-Reihe, **SUPERLEAGUE SOCCER**, bringt den Betrachter jedoch schnell wieder zurück auf den Boden der nackten Realität.
Dies liegt im Grunde weniger daran, daß wir es bei dem Spiel mit einem ganz gewöhnlichen Fußballmanager zu tun haben, als vielmehr daran, daß dieser ganz gewöhnliche Fußballmanager ungewöhnlich mies in Szene gesetzt worden ist. Der Spieler hat die Möglichkeit, unter 20 britischen Mannschaften das Team seines Herzens auszuwählen. Er kann aber auch die Vereinsnamen wie auch die Namen der Spieler ändern, wenn ihm der Sinn danach steht. So weit, so gut. Wirklich bitter wird es, wenn man einen gründlicheren Blick auf das Game wirft. Dann nämlich entdeckt man Fehler und Ungereimtheiten allenthalben, dann wird auch der umständliche, alles andere als benutzerfreundliche Programmaufbau offenbar. Stellt man nämlich beispielsweise seine Mannschaft zusammen, so wird zwar der Spielerkader aufgelistet; um allerdings in Erfahrung zu bringen, auf welcher Position die Männer spielen, wie es um ihre Fitness, Torgefährlichkeit, Körpergröße (ein immerhin nicht uninteressanter taktischer Aspekt), Moral etc. bestellt ist, muß zunächst ein anderer Menüpunkt angeklickt werden. So geht rasch der Überblick verloren; vollends chaotisch wird es allerdings dann, wenn man versucht, einem der Gegenspieler einen körperlich ebenbürtigen eigenen Spieler gegenüberzustellen. Das nämlich bedeutet, daß man nacheinander drei Menüpunkte anklicken muß, währenddessen aber die erhaltenen Informationen natürlich nicht wieder vergessen darf. Der Griff zu Bleistift und Papier scheint hier unvermeidbar.
Hat man sich durch die Formalitäten hindurchgearbeitet, will heißen: die Mannschaft auf- und sie taktisch eingestellt, die Spielanlage gewählt (4-2-4, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1), so wird's gleich wieder spaßig. Nun nämlich kann man sich für die sofortige Resultatsanzeige entscheiden (was man sicher spätestens nach der ersten „in voller Länge übertragenen" Partie vorziehen wird) oder für ein komplettes Spiel. Gesetzt den Fall, man ist auf ein „Fulltime Game" erpicht (wie gesagt: nach dem erstenmal wird man sich in diesem Punkt eines besseren besinnen), so sieht man auf dem Bildschirm im wesentlichen zweierlei: Das Spielfeld (auf dem 22 Winzlinge herumhampeln) oben und die Mannschaftsaufstellung in Textdarstellung darunter. Nun aber kommt's erst so richtig. Mittels Mauszeiger (der normale Pfeil, an den noch ein weiterer Spieler „angeklebt" ist) klickt man einen Namen an, klickt ein zweitesmal oben im Spielfeld, und nun bewegt sich der angeklickte Spieler zu dem angeklickten Punkt. Alles klar? Wirklich? Fantastisch! Nun ist es aber natürlich nicht ganz einfach (im Grunde sogar unmöglich), den rechten Spieler zur rechten Zeit zum rechten Platz zu befördern, denn die Spieler tragen keine Rückennummern oder sonstige Erkennungsmerkmale. Das ist andererseits aber auch gar nicht möglich, denn bei der Größe der Spieler (wobei „Größe" zwar nicht ganz das richtige Wort ist, aber „Kleine" gibt es ja leider nicht) käme eine Rückennummer über Stecknadelkopfgröße (-kleine) ohnehin nicht hinaus und würde damit gerade eben der Größe (Ihr wißt schon) des Balles entsprechen. Schafft man es nun tatsächlich einmal, einen Spieler zum gezielten Einsatz zu bringen, so schießt er vielleicht sogar auch den Ball. Wohin? Na ja, wer kann das wissen. Eh ich's vergesse – vor dem Aktivieren des Spielers muß natürlich auch noch die Schußstärke (unten links) eingestellt werden. Aber das machen wir ja nebenher!
So, nun habe ich mir etwas Luft gemacht; der Kopf ist wieder klar für die abschließende ASM-typisch objektive, nüchtern-sachliche Gesamtbetrachtung. SUPERLEAGUE SOCCER zeigt Ansätze, das ist unbestreitbar. Die Idee, Strategie mit Aktion zu kombinieren, ist nicht schlecht und in dieser Form noch nicht dagewesen. Wenn sie doch nur nicht so verheerend in die Hose gegangen wäre! Das Konzept ist unausgereift, die Umsetzung dementsprechend. So macht weder das eine noch das andere Spaß; der Manager-Part ist absolut unübersichtlich, das Fußballspiel unbrauchbar. Kuriosum noch zum Abschluß: Unser Alt-Internationaler Jürgen Grabowski wurde eigens für SUPERLEAGUE SOCCER reaktiviert und wird nun im Alter von zarten 23 Lenzen erneut auf Torejagd geschickt. Dies ist aber noch harmlos, verglichen mit dem englischen Spieler, dessen Alter gar mit „0" Jahren angegeben wird. Tja, früh übt sich. Der gute, alte Plato würde sich sicher im Grabe umdrehen, könnte er einen Blick auf das IMPRESSIONS-Machwerk werfen. Zum einen steht zu befürchten, daß er nicht unbedingt leidenschaftlicher Fußball-Fan ist; andererseits würden ihm bei näherer Betrachtung der IMPRESSIONSschen Fehlleistung sicher auch die letzten Haare zu Berge stehen. Eine Frage hätte er sich vielleicht gestellt, und dieselbe Frage drängt sich auch mir auf: „Was haben sich die Jungs von IMPRESSIONS nur bei diesem Programm gedacht?" Äh, haben die sich **überhaupt** etwas gedacht? *Bernd Zimmermann*

Grafik	**Ja**
Realitätsnähe	**Nein**
Strategie	**Ei wei!**
Spaß/Spannung	**Wie? Wo?**
Preis/Leistung	**Hmm**



Elefanten-Statistik und ...

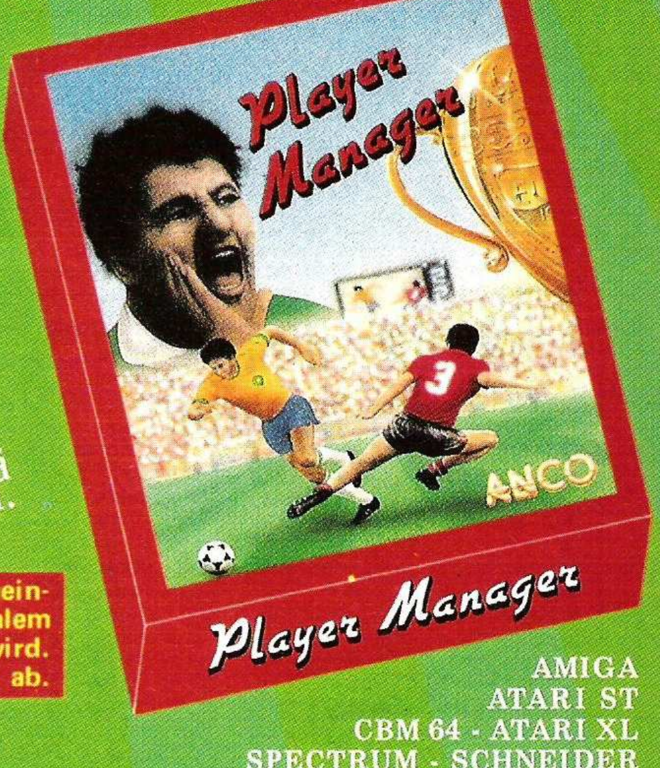
Ameisen-Fußball

Fotos: Amiga

Player Manager

BY DINO DINI

Vereinigt die Qualität des "KICK OFF" mit dem Können des Managers



- Spielen Sie die BESTE Fussball-Simulation. Erstaunliches Tempo. Perfekte Pässe.
- Einzigartige Möglichkeit eigene Taktiken zu entwickeln.
- Trainieren Sie Ihre Gruppe und sehen Sie die neuen Taktiken in Aktion.
- Über 1000 Spieler in der Liga. Jeder Spieler mit einer individuellen Kombination von Fähigkeiten.
- Ein lebhafter Transfermarkt. Handeln Sie das beste Geschäft aus.
- Möglichkeit die Kamera auf jeden Spieler zu richten. Sehen Sie sich einen Spieler der Transferliste genau an.
- Lade- und Speichermöglichkeit. Liga- und Pokalspiel.

Zurück zu den siegreichen Zeiten. Das ist die Aufgabe die dem neueingestellten PLAYER MANAGER, einem Spieler von internationalem Format, bei der Übernahme eines drittklassigen Vereins gestellt wird. Sein Erfolg hängt von vier verschiedenen Aspekten des Spiels ab.



AMIGA
ATARI ST
CBM 64 - ATARI XL
SPECTRUM - SCHNEIDER

SPIELERISCHES KÖNNEN DES MANAGERS

Bei diesem Teil des Spiels handelt es sich um eine verfeinerte KICK OFF Version, wobei das Tempo und die vielgepriesenen Eigenschaften dieses Spiels beibehalten werden. Mit einer Kombination der ersten Option und massgeschneiderter Taktik kann im gegnerischen Tor schwerer Schaden angerichtet werden.

MANAGERHAFTES KÖNNEN

Das Mass seines Könnens liegt in der Planung siegreicher Taktiken, dem Kauf von Spielern mit entsprechendem Können auf dem Transfermarkt und in der Wahl eines ausgewogenen Teams. Die schwerste Entscheidung die er zu treffen hat, ist der Zeitpunkt seines Rücktritts.

TAKTIKEN

Es gibt vier Taktiken die in den meisten Situationen anwendbar sind, aber Sie können auch Ihre eigene Taktik entwickeln, bevor Sie sie auf dem Spielfeld ausprobieren.

DIE SPIELER

Es gibt mehr als tausend Spieler in den vier Ligagruppen. Jeder Spieler hat eine einzigartige Kombination folgender Eigenschaften: Schussgenauigkeit, Passgenauigkeit, Tempo, Ausdauer, Eifer Aggressivität, Grösse und Angriffsvermögen. Diese Eigenschaften werden durch das Alter der Spieler, geistige und körperliche Beweglichkeit, Erfahrung, Gewicht, Temperament und Moral beeinflusst. Es gibt verschiedene andere Faktoren, wie z.B. Verletzungen, Strafpunkte und ungünstige Spielposition, die die Leistung eines Spielers mitbestimmen.

Der PLAYER MANAGER stellt die alltägliche Realität des Lebens eines Managers, sein Talent als Manager und Spieler ins Rampenlicht. SIE STEHEN IM RAMPENLICHT.



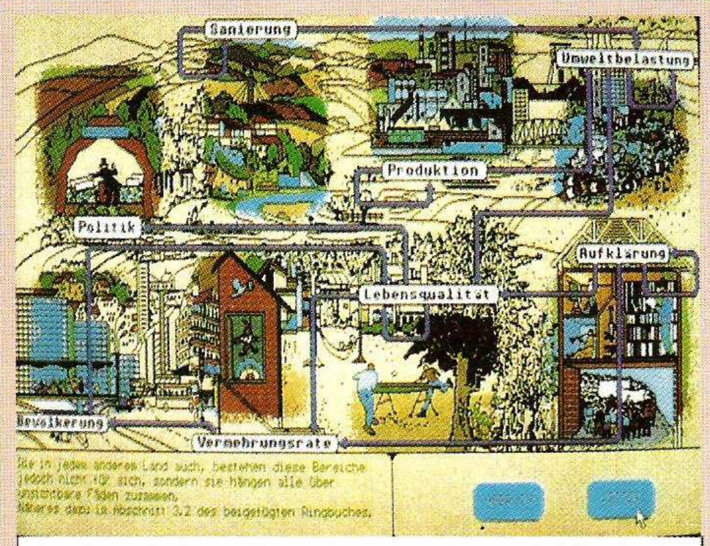


Player information
Name Z.Barnes
Position Midfield
Age 21
Height 180 cm
Weight 81 Kg
Pace 181
Dexterity 106
Stamina 120
Resilience 149
Temperament 143
Work rate 84
Skills
Passing 111
Shooting 41
Tackling 60
Keeping 23
Morale 108
History
This yr. Last yr.
Injuries 2 1
Bans 0 1
Goals 2 4
Matches 10 18
Int 1st 2nd 3rd 4th
0 0 0 1 1



Anco Software Ltd., Unit 10, Burnham Trading Estate, Lawson Road, Dartford, Kent, England.
Vertrieb - Rushware Gmbh, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, 0 21 01/6070.
Mitvertrieb - Micro Handler Gmbh, Osterreich, Karasoft.

So laßt uns denn ein Apfelbäumchen pflanzen...



Das Auswahl-Menü: Man suche sich das Thema der Wahl heraus

Programm: Ökolopoly, **System:** PC mit mind. 640 KB RAM, MS-DOS 3.2, MS-DOS kompatible Maus (getestet), Atari ST + Amiga Anfang '90, **Preis:** ca. 170 DM, **Hersteller:** studiengruppe für biologie und umwelt (sbu), München, **Muster von:** sbu/Ariolasoft.

Umweltzerstörung und Überbevölkerung – das sind mehr als nur Schlagworte. Vielmehr stecken hinter diesen Begriffen vielschichtige Probleme, die in diesem Jahrzehnt zu den existenziellen Fragen der Menschheit wurden, und wie es scheint, sind tiefgreifende Lösungen nicht in Sicht. Um zu zeigen, warum es so schwierig ist, Auswege aus dem Dilemma zu finden, entwickelte der Biologie- und Umweltfachmann **Frederic Vester** bereits 1985 das Brettspiel **ÖKOLOPOLY**, das vom STERN zum Spiel des Jahres gekürt wurde. Angesichts der Tatsache, daß dieses Spiel die kausale Vernetzung in komplexen Wirkungsgefügen veranschaulichen soll (will heißen: alles hängt irgendwie zusammen), war es nur eine Frage der Zeit, wann dieses Spiel wohl für Computer umgesetzt würde, denn wo sonst kann man komplizierte Zusammenhänge schnell berechnen lassen?
Die Aufgabe des Spielers ist schnell erklärt: Er übernimmt die Staatsführung des hypothetischen Landes Kybernetien und muß versuchen, in allen Lebensbereichen möglichst paradiesische Zustände zu schaffen. Bei ÖKOLOPOLY beschränkten sich die Entwickler von der **sbu** (der Firma von Vester) auf die Bereiche Produktion, Politik, Umweltbelastung, Bevölkerung, Aufklärung, Lebensqualität, Vermehrung und Sanierung.
Zu Beginn des Spieles erhält man acht sogenannte „Aktionspunkte", mit denen man direkt auf die Bereiche Sanierung, Aufklärung, Produktion und Lebensqualität einwirken kann. Neben jedem Bereichsfeld befindet sich nämlich eine Punktesäule, deren Höhe und Farbe den jeweiligen Stand der Dinge anzeigt. Eine hohe Vermehrungsrate ist natürlich rot, eine kleine Säule im Bereich der Umweltverschmutzung grün usw. Der (Spiel-)Witz bei dieser Sache ist, daß jeder dieser Bereiche natürlich mit anderen verknüpft ist und somit durch die direkte Beeinflussung mit den Aktionspunkten auch viele indirekte Wirkungen erzielt werden. Wenn also z.B. die Produktion übermäßig erhöht wird, erhöht sich die Umweltverschmutzung, die Lebensqualität sinkt, die Vermehrungsrate erhöht sich, und die Politik wird unbeliebt. Die Aktionspunkte sollten also schon von Beginn an weitsichtig und klug verteilt werden, zumal die Aktionspunkte für die jeweils folgende Spielrunde aus dem derzeitigen Zustand der einzelnen Lebensbereiche errechnet werden. Ist schon von vorneherein „der Wurm drin", fällt es schwer, Kybernetien noch zu retten.

Anschauliche Flußdiagramme zeigen dem Spieler jedoch in jeder Runde, wie sich seine Handlungen auswirken und wie Ursache und Wirkung miteinander „vernetzt" sind. Und es ist eben dieses „vernetzte Denken", das Frederic Vester dem Spieler nahebringen möchte, damit er lernt, an welchen unsichtbaren Fäden unsere Welt zusammenhängt. Und tatsächlich: Schon nach wenigen Spielzügen stellt man erstaunt fest, wie schnell gut gemeinte Handlungen plötzlich zum Bumerang werden und sich ins Gegenteil verkehren.

Damit die Abwechslung beim Spielen gewährleistet wird, kann man im Anfangsmenü durch Anklicken des Menüpunktes „Stellwerk" nahezu alle Spieleparamter ändern. Werden z.B. die Ausgangswerte der acht Lebensbereiche geändert, können so unterschiedlich entwickelte Länder simuliert werden. Der Einfachheit halber verfügt das Programm schon von vorneherein über die Grundwerte für Industriestaaten, Entwicklungsländer, Schwellenländer (sie befinden sich in einer Phase zwischen Entwicklungsland und Industriestaat) und einem Buschvolk. Für jedes dieser Länder ist eine eigene Strategie notwendig, damit ein gesundes Gleichgewicht entstehen kann.

ÖKOLOPOLY bietet darüberhinaus die Möglichkeit, die Rundenanzahl und die Vernetzung zwischen den Lebensbereichen zu ändern, d.h. die Rückkopplungen bei den Aktionen des Spielers ändern sich. Und wer's ganz genau wissen will, bekommt am Spielende ein Zertifikat mit einer kompletten Kommentar des Spielergebnisses und eine graphische Dokumentation der Spielentwicklung. Hinzuzufügen wäre dann noch, daß die Benutzerführung vorbildlich ist und das umfangreiche Handbuch neben den Erläuterungen zum Programm noch tiefergehende Einblicke in die Ökologie gewährt.

Leider muß sich der Autor den Vorwurf gefallen lassen, die spielerischen Elemente bei all dem pädagogischen Anspruch etwas vernachlässigt zu haben. Da dem Spieler außer der Verteilung seiner Aktionspunkte auf die vier Lebensbereiche keine Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen, hat man schnell den Dreh raus, welche Strategien am ehesten greifen. So ist es bei den allermeisten Varianten von Kybernetien von größtem Vorteil, die Aufklärungsrate so schnell wie möglich auf den maximalen Wert zu bringen. Andererseits ist der Spielwert durch die realistische Umsetzung ökologischer Zusammenhänge als sehr hoch einzuschätzen – und es macht ganz einfach Spaß, über Kybernetien zu herrschen. Schade nur, daß die wohl durchaus angesprochene Zielgruppe der Jugendlichen bei dem völlig unangemessenen Verkaufspreis wohl nie erreicht wird, zumal ÖKOLOPOLY unter dem Gesichtspunkt eines Strategiespiels nicht viel hergibt. Biologieunterricht in der Schule mag zwar trockener sein – aber billiger ist er allemal.

Michael Suck

Grafik	8
Handhabung	10
Technik/Strategie	6
Spielwert	9
Preis/Leistung	4

Alles Timing!

TIME

Die Synthese von Zukunft und Vergangenheit ist die Gegenwart. Machen Sie sich Zeit gegenwärtig! Treffen Sie berühmte Persönlichkeiten, wie Caesar, Merlin und Leonardo da Vinci auf Ihrer Reise durch vergangene Epochen. Doch zuvor müssen Sie die Zeitmaschine finden, die Sie aus der Zukunft in die Vergangenheit bringen wird!
TIME!

AMIGA, ST



asm 12/89



Ariola Soft
Das Programm

Ufo-Heimtrainer für jedermann

Programm: UFO, **System:** PC, XT, AT, 512 K, CGA, EGA, VGA, Hercules, Mouse und Joystick möglich, **Preis:** Ca. 120 DM, **Hersteller:** subLOGIC, **Muster von:** 66 , Rushware, Kaarst.

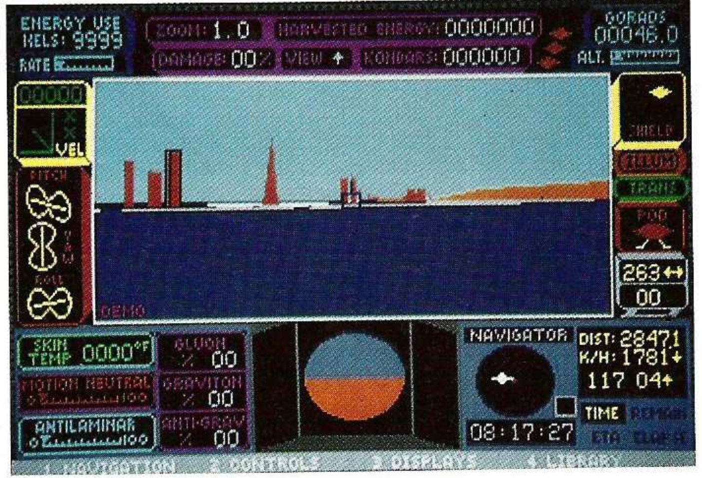
Irgendjemand hat dieses dämliche Gerücht in die Welt gesetzt, für Panzer-, U-Boot- und Flugsimulatoren sei in unserem Verlag fast ausschließlich ich zuständig. Sofern es irgendein Programm für den PC ist, landet es sowieso immer auf unerklärliche Weise bei mir auf dem Tisch. Wie kommt das bloß? Kollege Torsten O. begutachtet dann den Stapel Programme meist mit einem abwertenden Blick und einer spöttischen Bemerkung, während Torsten B. schon versucht, eine Vorauswahl für seine Tests zu treffen und sich das beste Programm herauszupicken. Diesmal war ich schneller und habe mir als Hobby-PC-Pilot gleich **UFO** gegriffen, da a) dieses Programm genauso kompliziert wie ein Flugsimulator aussieht, b) ich die Zeit zwischen Dienstbeginn und Feierabend noch überbrücken muß und c) mir **SUBLOGIC** für diesen Test endlich mal die versprochene 30 MB-Festplatte schicken soll. Tja, Manfred wird seine Texte heute wohl auf meinem PC (tierisch lahm, die Kiste) schreiben müssen, da ich seinen AT mit Festplatte und EGA-Karte zum Testen beschlagnahmt habe. Wenn er nun noch aufhört, zornesrot mit den Fäusten an die (von mir verschlossene) Glastür seiner „Würstchenbude" zu hämmern, habe ich auch endlich die Ruhe, die ich brauche, um mit UFO ein wenig auf Reisen zu gehen, oder besser: zu fliegen. Für ein paar Stunden sage ich nun, „Ready for Take-Off, Over and Out" und melde mich gegen Mittag wieder.

Den mitgebrachten Wecker hatte ich auf 14.30 Uhr gestellt, so daß ich jetzt wieder am Textprogramm sitze, um die Erfahrungen der vergangenen (Flug-)Stunden zu schildern. Hat ein bißchen länger gedauert, aber ich war einfach nicht in der Lage, mich von diesem Programm loszureißen. Wieder einmal entführt uns SUBLOGIC in die fantastische Welt des Fliegens. Doch während bei *Flight Simulator* und *Jet* die Fliegerei stets eine mehr oder weniger realistische Grundlage hatte, wird bei UFO das allseits bekannte Flugzeug gegen die berühmt-berüchtigte Untertasse ausgetauscht. Das Ergebnis ist keineswegs ein fliegerisches Hirngespinst, sondern eine ebenso ausgefeilte Flugsimulation (der Name „Raumschiff-Simulation" paßt nicht so recht) wie ihre beiden Vorgängerinnen. Immerhin entspricht das vom Spieler gesteuerte Ufo dem neuesten (außerirdischen) Stand der Technik. Die Ausrüstung spricht für sich: Auto-Navigation, Anti-Radareinrichtung, Gravitations-Strahler und so alles, was des Raumfahrers Herz begehrt. Hinter soviel High-Tech-Equipment verbirgt sich auch eine gewisse Absicht, die ich mal Spielziel nennen möchte. Das primäre Spielziel besteht darin, die Erde nach Rohstoffquellen zu erforschen, denn das vom Spieler gesteuerte Raumschiff gehört zu einem „wartenden" Mutterschiff, das die Erde umkreist und dringend Treibstoff benötigt. Als mutiger Ufopilot muß man nun die Erde (vornehmlich die USA) nach den oben genannten Vorräten absuchen, ohne dabei von den „menschlichen" Wesen entdeckt zu werden. Dann ist's nämlich aus und vorbei mit der Fliegerei.

Doch bis es dazu kommt, hat man wahrscheinlich schon allerhand gesehen, d.h. sofern man sich ans Handbuch hält. Neben den üblichen Einführungen erhält man auch eine komplette Erklärung seines Fluggerätes einschließlich der Flugeigenschaften. So sollte man denn erst einmal eine gehörige Portion Zeit mitbringen, um sich mit den zahlreichen Instrumenten anzufreunden. Schließlich will man ja den Überblick nicht verlieren. Für den absoluten Anfänger sieht zu Beginn seiner Flugstunden alles noch neu und kompliziert aus, der erfahrene *F-19-Stealth-Fighter-*, *F-15-Strike-Eagle-* und *Jet*-Pilot wird sich dagegen nach kurzer Zeit bestens zurechtfinden, was natürlich auch der guten Bedienbarkeit des Programmes zuzuschreiben ist. Ist man mit den Instrumenten mehr oder weniger vertraut, macht man sich mit dem Flugverhalten des Ufos bekannt. Das gelingt am besten, wenn man einige der im Handbuch erläuterten Übungsflüge macht. Dort lernt man die einfachen wie auch die etwas schwierigeren Flugmanöver zu beherrschen, was sich im späteren Spiel sehr bezahlt machen wird. Denn neben einem Start will auch eine Landung erfolgreich vollzogen werden („Runter kommen sie immer").

»UFO: Ein wahres Flug-Abenteuer auf dem PC! Hier hat SUBLOGIC wieder einen Meilenstein in der Softwaregeschichte gesetzt. Fliegen wird zur Entdeckungsreise über Amerika.«

Nachdem die Handhabung des Ufos halbwegs erlernt wurde, kann man sich nun an die wirklich schwierigen Dinge heranwagen. Wer solche Manöver wie Hochgeschwindigkeitsflug, Raumflüge und Andocken ans Mutterschiff beherrscht, kann sich zu Recht einen „Kapitän der Untertasse" nennen. Da auch das blindeste Huhn mal ein Korn findet, habe selbst ich die nicht ganz einfachen Manöver in den Griff bekommen und bin dann ein wenig im Lande der unbegrenzten Möglichkeiten herumgefolgen. Da ich von SUBLOGIC schon einiges gewöhnt bin, waren auch hier die Erwartungen hoch angesetzt. Zu meinem persönlichen Glück wurden sie nicht enttäuscht. Wieder einmal wartet SUBLOGIC mit herrlichen Landschaftsgrafiken auf, die im EGA/VGA-Modus (bei 640 mal 350 Punkten Auflösung) besonders schön aussehen. So gibt es beispielsweise statt grob gezeichneten Vektoren, die irgendein Haus darstellen sollen, richtige Zeichnungen mit Wiedererkennungseffekt, wie z.B. das Capitol in Washington oder einige hübsche Brükken. Im weiteren Verlaufe des Spieles wird man noch ein paar weitere Baudenkmäler und andere Landschaftsmerkmale zu Gesicht bekommen, da Amerika bekanntermaßen ein großes Land ist. Es würde hier den Rahmen der Besprechung von UFO sprengen, wenn ich auch nur ein paar der Städte aufzählen würde, die auf der 54 mal 70 cm großen Karte vermerkt sind. Es sind in jedem Falle genug, und wem das nicht reicht, für den hat SUBLOGIC noch zwei weitere Asse im Ärmel.



As Nummer eins ist weniger spektaklulär, denn erwartungsgemäß können die Scenery-

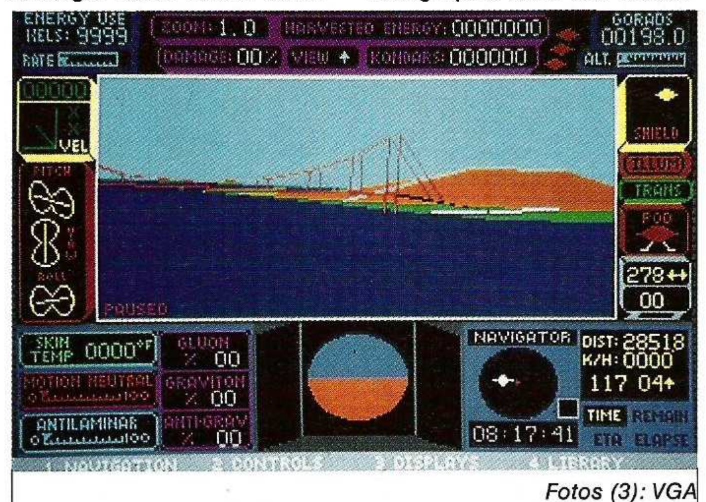
Disks von *Flight Simulator* auch beim Spielen von UFO benutzt werden. Dies erweitert das Spielfeld natürlich immens, was den Geographiefreunden erheblich entgegenkommt. So kann man, um nur wenige Beispiele zu nennen, neben der Golden Gate Brücke in San Francisco, der Space-Shuttle-Rampe in Cape Canaveral und der Freiheitsstatue in New York auch den Eiffelturm in Paris und die Tower Bridge in London überfliegen. Wer (noch) keine Scenery-Disks besitzt, kann auf das zweite Ass von SUBLOGIC zurückgreifen. Fliegt man die Insel Hawaii an, so sollte man dort den Vulkan suchen und gewagterweise in ihn hineinfliegen. Laut SUBLOGIC kommt dann ein weiteres Szenario, nicht ganz realistisch, aber mit dem gewissen Reiz des Künstlichen und Experimentellen. Bisher ist es mir noch nicht gelungen, diese Landschaft auszukundschaften, da mein Wecker (siehe oben) mich wieder daran erinnerte, heute noch ein bißchen zu arbeiten.

UFO hat in der Tat das Zeug, zu einem würdigen Nachfolger von *Flightsimulator* und *Jet* zu werden. Das Programm bringt immerhin die besten Voraussetzungen mit: Vektorgrafik vom Allerfeinsten, eine mächtig große Landschaft sowie ein gelungenes Konzept heißen die Zutaten für einen ASM-HIT der Extraklasse. Wo andere PC-Programme mit vier bis sechs Disketten den genervten User zum Disk-Jockey degradieren, kommt UFO mit ganzen zwei Disketten aus, die man auch noch ohne weiteres auf einer Festplatte installieren kann. Auch sonst stimmt das Drumherum: Satte vier Karten helfen dem Spieler bei der Orientierung, wenngleich sie für einen Anfänger auch etwas verwirrend sein mögen. Weiterhin gibt es ein Beilageblatt, das die Tastaturbelegung erklärt. Hier offenbart sich ein winzig kleiner Mangel, denn eine Tastaturschablone wäre sicher bedienungsfreundlicher gewesen, auch wenn man (erst nach einer gewissen Anlaufzeit) mit dem Beilageblatt zurechtkommt. Ein zweiter, aber damit auch letzter Mangel ist das englische Manual, das die etwas unbedarften Hobbypiloten sicher vor weitere Probleme stellen wird. Ansonsten gibt's keine Mängel zu berichten, denn UFO leistet sich keine Schwachstellen.

Neben der Programmierleistung spielt auch die Gerätekonfiguration bei einer Gesamtbewertung immer wieder eine wichtige Rolle. Am besten und akzeptabelsten sieht UFO natürlich auf einem AT und dort wiederum mit EGA/VGA-Karten (mit 640 mal 350 Punkten Auflösung) aus. Die hohen Rechenleistungen verlangen eben einen schnellen Prozessor, um die Grafik einigermaßen schnell und ohne viel Rukkeln auf dem Bildschirm zu bewegen. So ist ein PC oder XT eben ein bißchen langsamer, was aber kaum ein Hindernis sein dürfte, da man die Wahl des Grafikmodes (sieben Stück zur Wahl) an die Rechenleistung seines Computers anpassen kann. Der Sound spielt bei Programmen dieser Art kaum eine Rolle, zumal gerade UFO kein Kampf-Simulator à la *F-15 Strike Eagle II* ist und möglichst realistische Geräusche benötigt.

Sieht man einmal von den beiden oben genannten Mängeln ab, so ist UFO für mich eines der besten Programme dieses Jahres, das nur ganz knapp am ASM-MEGA-HIT-Stern vorbeigeschliddert ist. Deshalb gibt's hier auch eine Bewertung, die einmal außer Konkurrenz läuft.

Peter Braun



Fotos (3): VGA



Grafik	EGA 11/VGA 11
Geschwindigk.	XT 8/AT 10
Handhabung des Ufos	12
Technik	10
Preis/Leistung	11

VON KÄSE, MÄDELS & ESKIMOS

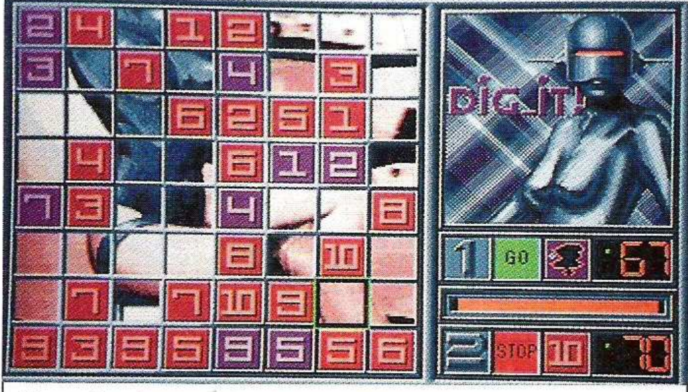
Angesichts der Fülle amerikanischer und englischer Software mag man als interessierter Leser unserer Zeitschrift kaum glauben, daß auch in heimischen Gefilden Softwarehersteller ansässig sind. Doch tatsächlich gibt's auch deutsche Software-Companies wie MAGIC BYTES aus Gütersloh, die uns regelmäßig mit neuen Produkten versorgen. Gleich drei neue, sehenswerte Programme trafen erst kürzlich bei uns ein.

IM BLICKPUNKT: MAGIC BYTES

Dabei hat sich Magic Bytes sehr beeilt, einen Nachfolger für das beliebte Katz-und-Maus-Spielchen auf die Beine zu stellen. Nun ist **TOM UND JERRY 2** da, und die armen, von der Fernsehserie entwöhnten Fans können wieder aufatmen, geht die ewige Jagd doch nun weiter. Ein Demo des Spieles ist schon fertig, so daß wir schon einen kleinen Blick auf die „Käs'-und-Maus-Jagd" werfen konnten. Jerry, die flinke Maus, ist immer noch auf der Suche nach reichlich Käse, um den ewig vorhandenen Hunger zu stillen. In mehreren Leveln muß Jerry alle Käsestücke aufsammeln, die dort in der Gegend herumliegen. Tom, der fiese Kater, versucht natürlich dies zu verhinden, denn in Jerry sieht er auch eine willkommene Zwischenmahlzeit. Jerry muß auf der Jagd nach den vielen Käsestücken wie üblich die gesamte Inneneinrichtung des Hauses zum Geländehalma mißbrauchen. Hier ist es ihm natürlich egal, was dabei alles zu Bruch geht.

Sind alle Käsestücke aufgesammelt, geht's wie gewohnt in das traditionelle Mäuseloch, um in gewohnter Jump-and-Run-Manier jeder Menge Hindernisse ausweichen. Neu ist bei TOM UND JERRY 2 wohl nur die Hintergrundgrafik, da das „alte" Spielprinzip weitgehend übernommen wurde. Auch das Zeitlimit, das schon immer für Streß sorgte, gibt's hier noch. So stimmt denn mein Eindruck von TOM UND JERRY 2 auch ziemlich genau mit Mats' Bewertung vom Vorgänger überein: Nettes, originelles Spielchen...(bald auch für ST, C-64, CPC und Spectrum).

Neuvorstellung Nummer Zwo ist **BLUE ANGEL 69**, ein Strategiespiel, das wieder einmal weibliche Schönheit mit strategischem Geschick verbinden möchte. Das Spielprinzip ist einfach, aber „wirkungsvoll": Es geht darum, ein Spielfeld mit 10 mal 10 Feldern so geschickt und schnell aufzudecken, daß ein hübsches Mädel hinter – oder besser „unter" – den Karten auftaucht. Das Mädel ist eine nette und ansehnliche Mischung aus Digi-Dame und Marlene Dietrichs Schenkeln, die anscheinend das Motto „Bauch rein, Brust raus" vertritt. Doch damit die Augen der User mit diesem Bild nicht „überstrapaziert" werden, gibt es zehn verschiedene Aufnahmen an der Zahl (hechel, lechz, geifer...), um die Hobby-Spanner bei Laune zu halten. Die Grafik soll nicht über das eigentliche Spiel hinwegtäuschen, denn das ist auch nicht ohne. Das Spielfeld ist mehr oder weniger zufällig mit roten und violetten „Karten" bedeckt. Jede Karte hat einen „aufgedruckten" Wert von 0 bis 12. Nun gilt es unter Berücksichtigung des Punktekontos alle Karten wegzunehmen. Dabei muß man wissen, daß violette Karten den aufgedruckten Wert aufs Punktekonto addieren, während die roten Karten ihren Wert vom Punktekonto abziehen. Um es nicht zu einfach zu machen, darf ein Spieler nur Karten aus waagerechten Reihen, der andere nur aus senkrechten Reihen aufdecken. Aber, und jetzt wird's interessant, bestimmt die letzte Position des einen Spielers die nächste Reihe des anderen Spielers. Das heißt, da, wo ich zuletzt aus einer waagerechten Reihe eine Karte aufgedeckt habe, muß der Gegenspieler nun seine senkrechte Reihe durchlaufen lassen, um eine Karte aus dieser Reihe aufdecken zu können. So, alle Klarheiten beseitigt? Na ja, jedenfalls macht das Spiel Spaß, da man doch nach kurzer Zeit das Spielprinzip begriffen hat.



Oben: Preview BA 69, unten: ESKIMO GAMES

Die Grafik ist als gut und die Benutzerführung als bedienungsfreundlich zu bezeichnen. So kann eine neue Spielidee auch mal anständig auf die Compis (Amiga, ST, PC, C-64) umgesetzt werden. Gute Leistung, ich bin zufrieden.

Alle guten Dinge sind drei, deswegen sollen auch die **ESKIMO GAMES** (**Preis:** Ca. 69 DM, für **ST** und **Amiga**) hier nicht fehlen. In der vorliegenden fertigen Version spielt man – auch zusammen mit anderen Mitspielern – eine Art Winterolympiade der Eskimos mit recht ungewöhnlichen Disziplinen. Insgesamt fünf „Sportarten" müssen die Spieler mit mehr oder weniger Erfolg hinter sich bringen. Die erste Disziplin „Operation Schneeball" verlangt kräftige Bizeps und zielgenaue Steuerung mit der Maus. Mit einer Unzahl von Schneebällen muß man die Schneekatapult-Truppe bewerfen, um sie möglichst lange am Einsatz ihres Geräts zu hindern. Nach dem Motto „Einer gegen alle" wird der eigene Spieler natürlich auch mit zahlreichen Schneebällen beworfen.



In der nächsten Runde wird der Spieler zum „Eggsterminator": Aus Möwennestern müssen frisch gelegte Eier geklaut werden – selbstverständlich, bevor deren Inhalt dem Ei entschlüpft. Ein Seilzug hilft bei diesem Vorhaben, an die Eier zu gelangen. Schön anzusehen, wie die Möwen mit angestrengt rotem Kopf oder zeitunglesend vor sich hinbrüten.

„Eis und Iglus" dagegen verlangt Fingerspitzengefühl und schnelle Reaktion. Ein Eskimoheim will gebaut werden, und dazu bedarf es einiger kleiner oder großer Steine, die erst per Spitzhacke und Joystick-Rudelei aus dem Eismassiv herausgehauen werden müssen. Auf dem Weg zum Iglu-Rohbau muß man noch einem Seehund und einem plötzlich auftauchenden Fisch ausweichen.

Bei „Miami Eis" muß man *Tapper*-like die Kunden an drei Tresen einer Eisbar bedienen. Die zurückgeschobenen Becher müssen aufgefangen und die Speiseeis-geilen Kunden schnell bedient werden.

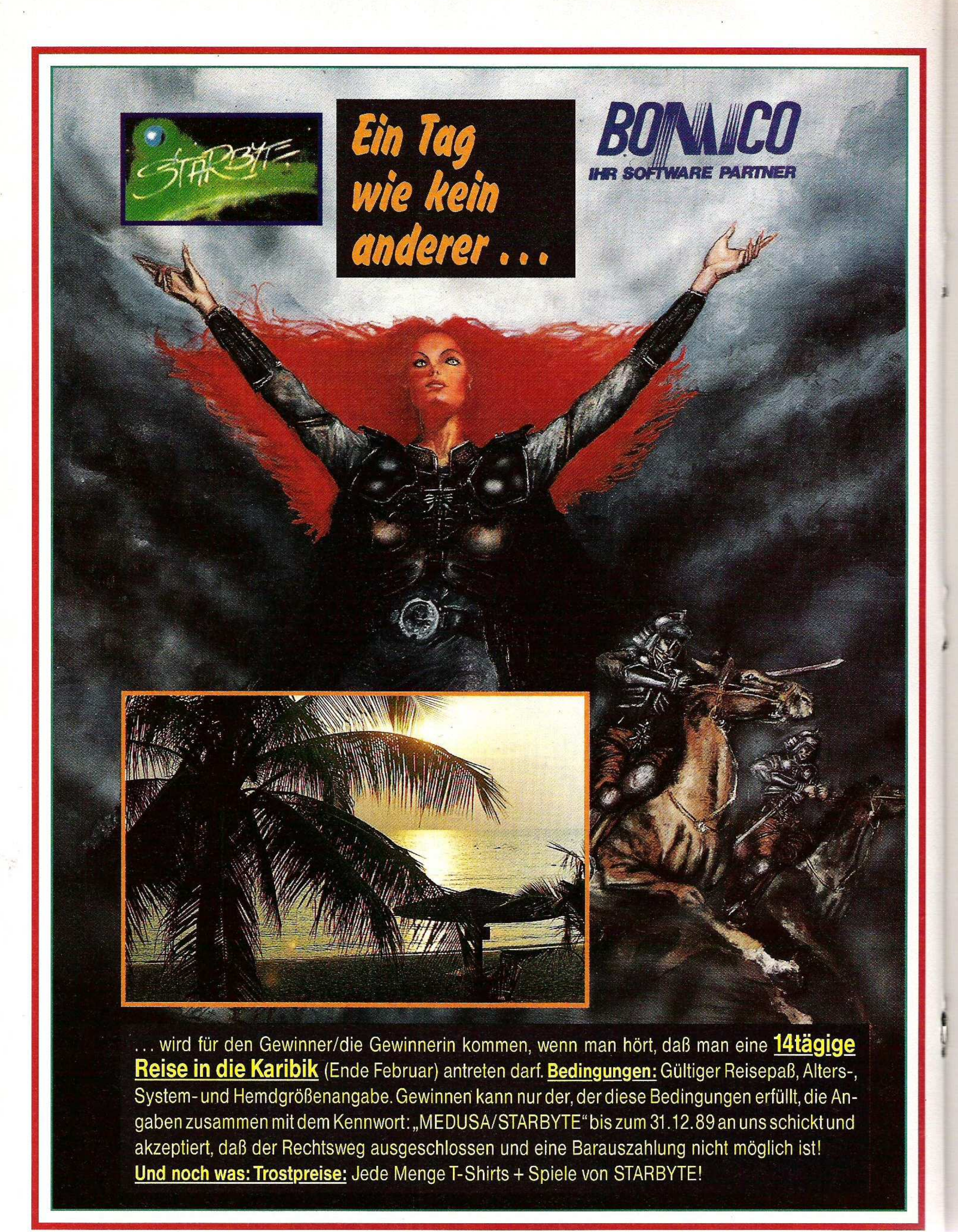
In der abschließenden „Barbär"-Disziplin kämpft man auf anscheinend verlorenem Posten mit einer Brechstange gegen einen riesigen Eisbären. Doch keine Angst, das Vieh ist zu besiegen, auch wenn man vorher ein paar Mal ins Eis gerammt wird.

ESKIMO GAMES bietet originelle Disziplinen, gepaart mit hübscher Grafik und einigen originellen Gags. Der Sound geht ebenfalls in Ordnung, so daß man auch mal über einige Schwächen des Programms hinwegsieht. Die eine Disziplin ist zu einfach, die andere dagegen recht hart, mit der Steuerung wird man sich anfreunden müssen. Trotzdem bleibt als Gesamteindruck ein nettes Geschicklichkeitsspielchen übrig, das sicher nicht nur die Alpinisten begeistern wird.

Peter Braun

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**


AUF ZUM FRÖHLICHEN
TOOBIN'
DER WELT ERSTES SCHLAUCHBOOT-RENNEN!
Dies ist eine der besten Spielhallen-Umsetzungen des laufenden Jahres! TOOBIN' ist ein verrücktes, lustiges und höchst unterhaltsames Spiel, das die Fans lange vor der Glotze fesseln wird!
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15-18 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025
© 1989, 1988 TENGEN INC. All Rights Reserved.
TM Tengen Inc. TM Atari Games Corporation.
Programmed by: Teque Software Developments Ltd.
ATARI ST BILDSCHIRMFOTO
TENGEN
The New Name in Coin-Op Conversions.
DOMARK
Veröffentlicht von DOMARK LTD.
Erhältlich für: IBM PC, Atari ST, Amiga, Commodore 64 (Cassette, Disk)
BOMICO
Vertrieb: BOMICO.
Elbinger Straße, 6000 Frankfurt/M. 90
Tel. 069/706050


STARBYTE
Ein Tag wie kein anderer ...
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
... wird für den Gewinner/die Gewinnerin kommen, wenn man hört, daß man eine 14tägige Reise in die Karibik (Ende Februar) antreten darf. Bedingungen: Gültiger Reisepaß, Alters-, System- und Hemdgrößenangabe. Gewinnen kann nur der, der diese Bedingungen erfüllt, die Angaben zusammen mit dem Kennwort: „MEDUSA/STARBYTE" bis zum 31.12.89 an uns schickt und akzeptiert, daß der Rechtsweg ausgeschlossen und eine Barauszahlung nicht möglich ist!
Und noch was: Trostpreise: Jede Menge T-Shirts + Spiele von STARBYTE!

IN DER HITZE DER NACHT



Programm: Die Stadt der Löwen, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Software 2000, Plön, **Muster von:** Software 2000

Habt Ihr schon einmal versucht, mit Stäbchen zu essen? Nee, also echt, sowas Ätzendes. Die Asiaten mögen zwar reich an Kultur sein, aber die Evolution im Bereich des Eßbestecks ist glatt an ihnen vorbeigelatscht. Wer trotzdem nochmal versuchen will, den Reis möglichst gekonnt runterfallen zu lassen, erhält diese Gelegenheit bei **DIE STADT DER LÖWEN**, dem neuesten Adventure aus dem Hause **SOFTWARE 2000.** Überhaupt besitzen die Packungsbeilagen einen hohen Gebrauchswert, gibt's doch neben dem Paar Stäbchen noch einen original Stadtplan von Singa-

pur, eine Postkarte aus Singapur und ganze drei Disketten voller Software (aus Singapur?) Ehrlich! Auf den drei Dingern befindet sich übrigens – man mag es kaum glauben – die abenteuerliche Geschichte um eine junge Journalistin, die in Singapur seltsamen Vorgängen auf der Spur ist...
Alles beginnt damit, daß ein japanischer Exgeneral in London von einer Prostituierten umgebracht wird. Alles sieht nach einem gewöhnlichen Herzschlag aus, doch die engagierte Reporterin Christie Monier wittert eine Story und folgt der Spur der Prostituierten bis nach Singapur. Dort, in diesem Sammelbecken unterschiedlichster Kulturen, spitzen sich die Ereignisse dramatisch zu: Attentate, Anschläge und Manipulationen im internationalen Finanzmarkt scheinen von langer Hand geplant zu sein; die Gangster gehen sogar soweit, die Familie des japanischen Verteidigungsministers zu entführen und den Mann vor die Wahl zu stellen, ob seine Frau oder sein Kind getötet werden soll. Wer ist verantwortlich für diese Perversion? Wer zieht hierbei die Fäden? Was ist die Absicht dieser Aktionen? Auf all diese Fragen Antworten zu finden, ist Aufgabe des Spielers. Er übernimmt diie Rolle des jungen Japaners Taiko, der einem Geheimbund angehört und für diesen Bund eine Prüfung ablegen muß. So soll er sich in die Geschichte einmischen und der Reporterin helfen, und wie es scheint, ist auch der Geheimbund irgendwie in den Fall verwickelt.
Die Autoren des Spiels verzichteten jedoch darauf, bei der Spielgestaltung auf den kassischen Adventurepfaden zu wandeln und verpaßten der STADT DER LÖWEN statt eines deutschen Parsers Dialogboxen, in denen der Spieler Handlungen auswählen kann, aus denen sich der Spielfortgang ergibt. Diese Dialogboxen können jedoch nicht angewählt werden, sondern sie sind an einigen Stellen des Adventures in Form eines „Examens" obligatorisch. In diesem Examen wird nach bestimmten Fakten gefragt, die im bisherigen Spielablauf vorkamen, oder Taiko muß sich entscheiden, was er denn nun als nächstes tun möchte. Fällt die Wahl völlig katastrophal aus, bestraft das Programm den Spieler mit Spielabbruch – die einmalige Möglichekeit zum Abspeichern des Spielstandes sollte also sorgfältig benutzt werden.
SOFTWARE 2000 hat nicht unrecht, wenn sie dieses Programm nicht mehr als Adventure sondern als „Artventure" bezeichnen, denn die STADT DER

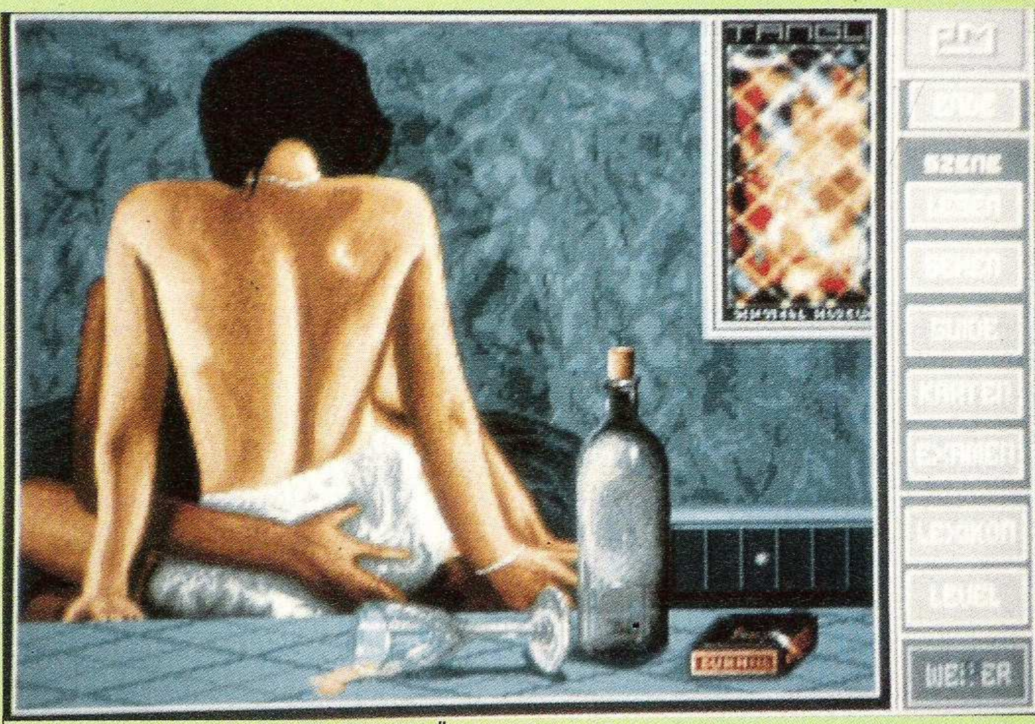


Gefährlich geht's zu in Singapur. *Fotos (2): Amiga*

LÖWEN ähnelt mehr einem interaktiven Roman denn einem „gewöhnlichen" Abenteuerspiel. Der Autor und Grafiker **Chris Földing-Hornschuh** hat für sein neuestes Werk 1 1/2 Jahre recherchiert, an der Story gefeilt und Grafiken gemalt. Entstanden sind dabei 400 Seiten Text (!) mit einer Unzahl an Informationen über Singapur und stimmungsvolle, hervorragende Bilder, die sich perfekt in das Geschehen einfügen. DIE STADT DER LÖWEN bietet literarischen Sex and Crime allererster Güte, ohne dabei jemals ausfallend zu werden. Die Geschichte, die erzählt wird, ist in jedem Punkt logisch und liest sich spannend und äußerst unterhaltsam. Um die Examensfragen zu bestehen, muß der Spieler/Leser auf jedes Detail achten und möglichst jede Spielszene mit den einzelnen Menüpunkten durchleuchten. Da gibt es einen Reiseführer (für **jeden** Spielort), ein Lexikon, Beschreibungen zum Bild und den derzeit vorhandenen Charakteren und sogar eine Reihe von Karten von Singapur und Malaysia. Nicht genug damit, daß jede dieser Erläuterungen absolut authentisch ist, sogar die Story des Spiels basiert auf einem wahren Hintergrund! So erfährt man im Laufe des Spiels so ziemlich alles Wissenswerte über Singapur und könnte nach erfolgreicher Beendigung des Falles locker Reiseführer werden.
Daß dieses Konzept erfolgreich ist, bewies schon der *Holiday Maker*, der mit demselben System – wenn auch noch nicht so umfangreich – arbeitete. Für die STADT DER LÖWEN sind einige Punkte noch erweitert worden, die Story ist komplexer und die Grafiken zum Teil noch besser als beim Vorläufer. Manchesmal ist die Aufteilung der einzelnen Menüs jedoch nicht frei von Überschneidungen, denn zum Teil bezieht sich eine Erläuterung direkt auf eine vorangegangene, obwohl doch die Beschreibungen nach eigenem Gutdünken benutzt werden sollten. Vergessen sollte man auch nicht, daß bei diesem „Artventure" das spielerische Element im Vergleich zum normalen Adventure um einiges geringer ist. Durch die Dialogboxen mit ihren Examens(ab)fragen ist der Spielverlauf nämlich relativ vorgegeben, bestimmte Fehlentscheidungen führen gar gleich zum Ende. Jedoch kann DIE STADT DER LÖWEN viel durch den romanhaften Spielablauf und die tolle Atmosphäre wettmachen, die einen sofort gefangen hält. Für unterhaltsame Stunden ohne großen Streß ist also garantiert, Leseratten und Adventurefans ohne Sinn für frustrierende Kniffeleien kommen gleichermaßen auf ihre Kosten. Allerdings muß bei dem recht hohen Verkaufspreis der persönliche Geschmack stimmen, denn 120 DM für einen Stadtplan und ein Paar Stäbchen wären ein bissel viel, oder?

Michael Suck

Grafik	**10**
Spielablauf	**7**
Vokabular	**(menügest.)**
Story	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**8**



Sex and crime, das ist DIE STADT DER LÖWEN. Hier der Sex . . .

Adventure Corner

ALS GEIST HAT MAN'S SCHWER

Programm: Scapeghost, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, Schneider CPC, Spectrum, Apple II, C-64, IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Level 9, England, **Muster von:** 16.

Als Scapegoat (zu deutsch Sündenbock) oder als, was in diesem Adventure schon eher zutrifft, **SCAPEGHOST** führt man ein äußerst schweres Leben, wie der Spieler in dem neuesten Meisterwerk von **LEVEL 9** unweigerlich feststellen wird. Die Story von SCAPEGHOST präsentiert sich wie auch bei den anderen Produkten des englischen Herstellers als der gewohnte „literarische" Lekkerbissen, der den Spieler schnell in seinen Bann ziehen dürfte.

Als Alan Chance schlüpft man in die Rolle eines Undercover Agenten von Scotland Yard. Doch dieser Tatbestand bringt ein kleines Problem mit sich, denn jener Alan Chance ist eigentlich schlicht und ergreifend tot. Die Aufgabe seines „letzten" Spezialauftrages bestand nämlich darin, sich in einen groß angelegten Dealerring einschleusen und somit die Drogenbande auffliegen zu lassen. Jedoch muß wohl irgendwo eine undichte Stelle gewesen sein, vielleicht haben die Gangster auch so etwas über Alans Doppelleben erfahren, so daß sie jedenfalls den eifrigen Detektiv kurzerhand ermordeten. Für die Drogenbehörde war die ganze Chose somit geplatzt, der Fall wanderte zu Akten. Wie es nun einmal im richtigen Computerleben der Fall ist, so wurde auch dem armen Alan Chance, der sich aus verständlichen Gründen nicht rechtfertigen konnte, die gesamte Schuld am Scheitern des Unternehmens in die Schuhe geschoben. Lediglich eine nicht genannte göttliche Instanz zeigte ein gewisses Einsehen für den zum Versager abgestempelten Polizisten, zumal eine mit ihm liierte Kollegin bei dem geheimen Einsatz als Geisel genommen wurde. So schickte man Alan als Geist wieder auf die Erde zurück, wo er nun die Gangster zur Strecke bringen kann, um somit seinen Namen von allen Vorwürfen reinzuwaschen. Eine gewisse Einschränkung wurde Alan allerdings von der Obrigkeit zugemutet, da er nämlich nur drei Tage oder besser gesagt: Nächte zur Lösungs des Falles Zeit hat. Ausgerüstet mit einer der besten Spürnasen und ständig zunehmenden spriritueIlen Fähigkeiten beginnt der Spieler alias Geist Alan Chance seinen beschwerlichen Rachefeldzug SCAPEGHOST unterteilt sich in drei verschiedene Teile (November Graveyard, Haunted House und Poltergeist), in denen jeweils 300 Punkte zu holen sind. In dem ersten Abschnitt des Spieles gilt es zunächst, die eigenen spirituellen Fähigkeiten als Geist auszubauen, was in späteren Phasen



»SCAPEGHOST – ein weiteres Klasse-Adventure der ‚klassischen' Art!«

unbedingt vonnöten sein wird. Ferner sollte man sich unter allen Umständen andere Geister, auf die man von Zeit zu Zeit trifft, zu Freunden machen, denn manche kompliziert anmutende Rätsel lassen sich in diesem Adventure gemeinsam recht einfach lösen. Zu guter Letzt sieht sich der Spieler noch der Aufgabe ausgesetzt, die skrupellosen Gangster bei der Durchführung ihrer Pläne, so gut es eben als Geist geht, zu durchkreuzen, zumindest aber durch kleine „Sabotageakte" Zeit zu gewinnen. Nach einer erfolgreichen Vorbereitung kann sich Alan Chance in den Teilen zwei und drei der Überführung der Gangster und der Befreiung der Geisel zuwenden, ein schwieriges Unterfangen, wie sich bald herauskristallisieren wird.

Zu Beginn des Spieles wacht unser Held nach seiner Reinkarnation rechtzeitig bei seiner eigenen Beerdigung wieder auf, wo er zum einen die trauendernden Angehörigen leiden sieht, zum anderen aber auch die bösen Blicke der ehemaligen Mitkollegen ertragen muß, die das Begräbnis eines ihrer Meinung nach Versagers nur als lästige Pflichterfüllung betrachten. Beim Studieren der Trauergäste fällt Alans Blick aber auch sogleich auf den neuen Mitarbeiter im Drogendezernat, der sich äußerst verdächtig aufführt. Tatsächlich, bei einer Verfolgung wird klar, daß er als Spitzel für den Drogenring fungiert hat. Alan stößt sogar auf einige, in einem Gewölbe verborgene Beutel mit jenem ominösen weißen Stoff Eigentlich habe ich jetzt schon fast zuviel verraten, denn die Spannung und Motivation bleibt natürlich nur bei eigenem Herumknobeln erhalten, so daß ich mich mit Tips lieber zurückhalte. Der ganze Spielaufbau erweist sich schnell als äußerst komplex und schwierig, schließlich sind die Rätsel zum Teil nicht von schlechten Eltern, verlangen zwar logische, aber dennoch wohl durchdachte Lösungen. Besonders gut wußte die Einbindung von computergesteuerten Charakteren in das Adventure à la *KNIGHTORC* zu gefallen, deren Eigenleben sich für das eigene Anliegen mißbrauchen läßt. Fast die gesamten Texte von SCAPEGHOST wurden in der Ich-Form verfaßt, wodurch meines Erachtens die an sich schon gute Atmosphäre noch zusätzlich verstärkt wird. Zudem klingt in manchen Textpassagen eine gewisse Ironie durch, die dieses so komplexe Spiel immer wieder auflockert. So erscheint nach den ersten paar Befehlen die Meldung auf dem Screen, wonach das monotone „What now?" durch eine wundersame Weise in einen simplen » (Pfeil) verwandelt wird. Der deutsche Otto-Normalverbraucher wird bei solchen Kommentaren seitens des Computers sicherlich nur den Kopf schütteln und sich dabei insgeheim über den britischen Humor lustig machen, doch an manchen Stellen wird er sich wirklich nicht eines tiefgründigen Schmunzelns erwehren können, in Anbetracht der heiklen Verwicklungen, die sich im Spielverlauf ergeben werden.

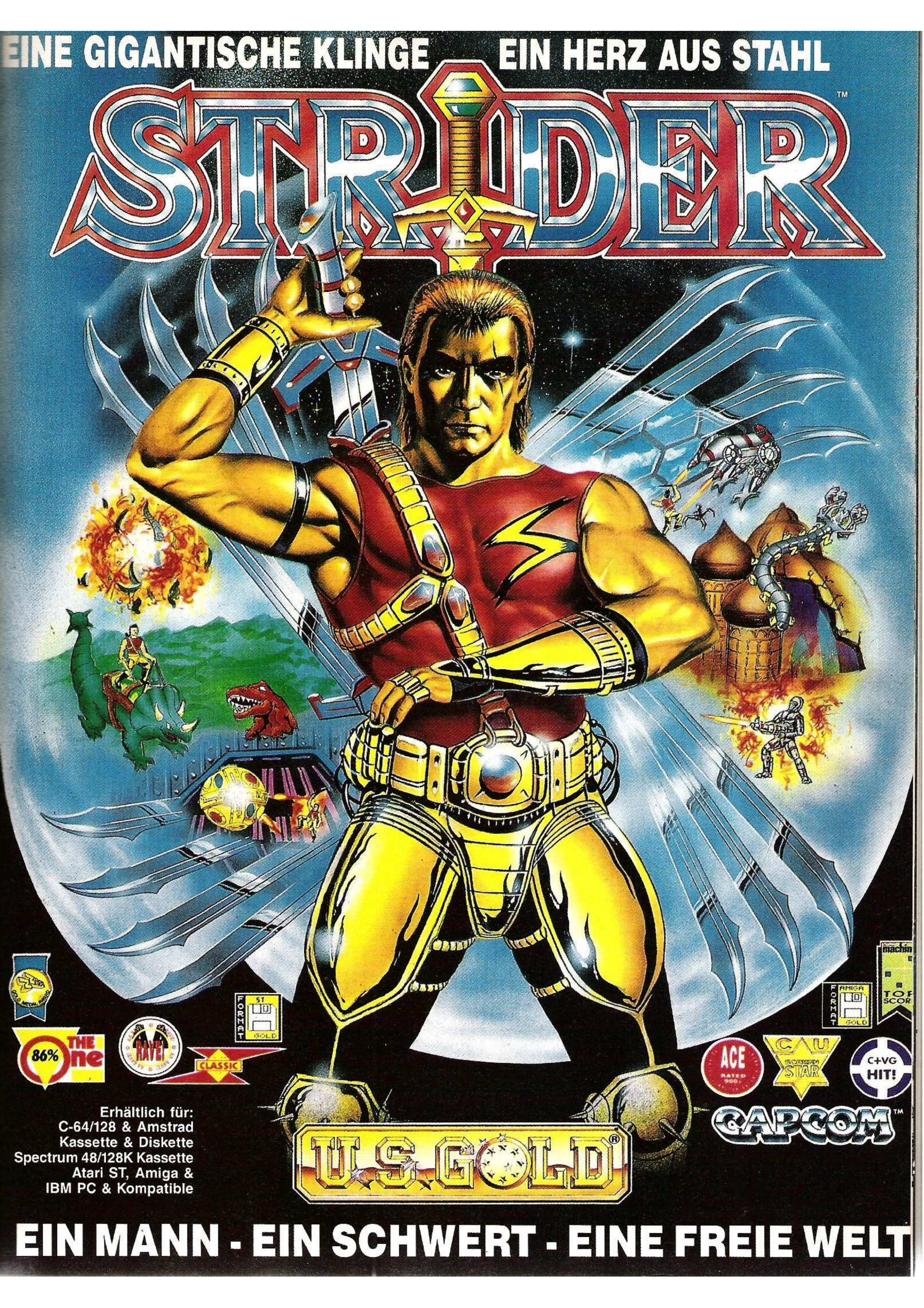
Über die technischen Eigenschaften von SCAPEGHOST bräuchte ich eigentlich keine Worte zu verlieren, denn da gleicht das Game jedem anderen LEVEL 9-Adventure. Für den Abenteuerfreak bedeutet dies natürlich wieder unzählige handgezeichnete Grafiken in bester Qualität, gespickt mit brillant geschriebenen Begleittexten. Der Parser hätte wohl kaum benutzerfreundlicher gestaltet werden können, wofür Befehle wie RAM SAVE bzw. RESTORE oder UNDO (nimmt den letzten Befehl zurück) Bände sprechen. Aber derartige Feinheiten konnte man ja bekanntlich schon in den alten Adventures bewundern.

An sich ist SCAPEGHOST von LEVEL 9 jedem Adventurefan der klassischen Art zu empfehlen. An manchen Stellen müssen aber in Englisch weniger Versierte den Griff zum Fremdwörterbuch in Kauf nehmen, wollen sie zum Ziel kommen. Trotzdem läßt sich das Spiel eigentlich immer gut handhaben, ein gewisser Grundwortschatz an Befehlen vorausgesetzt. Aufgrund der vielen harte Nüsse und der phantastischen Atmosphäre bestehen also keinerlei Bedenken, vor allem bei diesem Preis. *Torsten Blum*



Unser ST-Foto zeigt eine von vielen hervorragenden Grafiken!

Grafik	9
Story	10
Atmosphäre	11
Vokabular	10
Preis/Leistung	10



EINE GIGANTISCHE KLINGE
EIN HERZ AUS STAHL
STRIDER
86% THE One
RAVE!
CLASSIC
ST FORMAT GOLD
AMIGA FORMAT GOLD
ACE
C+VG HIT!
Erhältlich für:
C-64/128 & Amstrad
Kassette & Diskette
Spectrum 48/128K Kassette
Atari ST, Amiga &
IBM PC & Kompatible
U.S. GOLD
CAPCOM
EIN MANN - EIN SCHWERT - EINE FREIE WELT



Krefelder Straße 16
5142 Hückelhoven 2

DM

Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter

Tel. 0 24 35 / 20 86
oder 4 28

. C64/128 . C64/128 . C64/128 . C64/128 . C64/128 . C64/128 . C64/128 . C64/128

ADRESS SECURER

Von jetzt an ist Ihr Adreßbuch keine leichte Beute mehr! Codierung der Adressen über ein von Ihnen zu wählendes Paßwort. Datensicherheit ähnlich wie beim C.O.P.-SHOCKER.

14,90 DM

DEMO DEMON

Ein Demo-Maker, bei dem während des Demo-Ablaufs noch Veränderungen der Sprites, der Musik, der Grafik und der Raster bewirkt werden können. Es werden mitgeliefert: 30 gr. Zeichensätze, 10 ROMUZAK-Musikstücke, Demobilder, 2 Sprite-Alphabete, Zeichensatz-Editor, 1 Bitmap-Mover und ein Packer.

14,90 DM

Shadow Writer V 4.0
getestet ASM 7/88, 64er 9/88, Joystick 11/88 — **14,90 DM**

Demo-Designer u. DD-Erweiterung
getestet ASM 10/88, 64er 9/88, Joystick 11/88 — **24,90 DM**

MGOS Classic
(Mork's Graphic Operation System)
getestet ASM 9/88, 64er 4/89, Joystick 1/89 — **29,90 DM**

Demo Maker de Luxe
getestet ASM 12/88, 64er 7/89, Joystick 2/89 — **19,90 DM**

Demo-Maker de Luxe Erweiterung
getestet Joystick 6/89, machen Sie aus Ihrem Demo einen Vorspann — **14,90 DM**

DMDL + DMDLE zusammen — **31,90 DM**

Intro-Designer
Ein weiteres Produkt aus unserer Designer-Reihe, getestet Joystick 9/89 — **19,90 DM**

Sicherheitspaket
bestehend aus C.O.P.-SHOCKER, LAURIN u. ADRESS SECURER — **54,90 DM**

Game-Maker-Paket
bestehend aus PROFESSIONAL ASS, ROMUZAK u. GAME GRAPHICS DESIGNER — **69,90 DM**

Double Falcon
Ein Action-Spiel für 2 Spieler, mitgel. werden 4 PD-Spiele **14,90 DM**

C.O.P.-Shocker
keiner kommt mehr an Ihre Programme ran! Über 282 Milliarden Codierungsmöglichkeiten! Getestet ASM 4/89, Joystick 6/89 **29,90 DM**

LAURIN
Codieren Sie in 5 Sek. die Directory Ihrer Diskette. Diese wird als Leerdisk (664 Blocks free) ausgewiesen. — **14,90 DM**

PROFESSIONAL-ASS
Das Assemblersystem für Einsteiger und Fortgeschrittene getestet in ASM 5/89, 64er 9/89 — **29,90 DM**

ROMUZAK
Der Super Sound-Editor. Erstellen Sie Musik wie aus bekannten Spielen, getestet ASM 8-9/89, Joystick 9/89 — **24,90 DM**

Game Graphics Designer
Hawkeye-Grafik selbstgemacht!
Wir haben das Grafik-Toolkit, mit dem Mario van Zeist Hawkeye designed hat, getestet in ASM 10/89.
Der Game Graphics Designer enthält Sprite-Editor u. -Animator, Converter (Hires nach Char, Char nach Hires, Hires nach Sprites) Hires Colour Expander. — **19,90 DM**

AMIGA . AMIGA . AMIGA . AMIGA . AMIGA . AMIGA . AMIGA . AMIGA . AMIGA .

PROFESSIONAL MUSIC ARTIST

Der Super Sound Editor für den AMIGA. Bei diesem Editor wurde nicht so viel Wert auf Design gelegt, sondern mehr auf seine Funktionsvielfalt. Es stehen mehr als 250 K-Byte für Musikdaten zur Verfügung (z.B. 32 verschiedene Samples/Instrumente, bis zu 80 Minuten Musik abspielbar. Dieses Progamm wurde von Michael Winterberg entwickelt, der vielen Leuten bereits auf dem AMIGA und C64 sicherlich ein Begriff sein wird.

34,90 DM

Händleranfragen erwünscht

Public-Domain Software - Die preiswerte Alternative zur Raubkopie!

Eigene Serien:
C64 (z. Zt. 143 Stück) beidseitig....................je 5,00 DM
AMIGA (z. Zt. 18 Stück)....................je 7,00 DM

Fremde Serien:
AMIGA (z. Zt. 3000 Stück)....................je 6,00 DM

Kostenlose Liste anfordern!

EINE SPIELESAMMLUNG, DIE DEN VERGLEICH ZU ANDEREN NICHT ZU SCHEUEN BRAUCHT!

SEGA **THUNDERBLADE™**

Schnallen Sie sich an, und erleben Sie das Abenteuer Ihres Lebens mit eine der ausgereiftesten Hubschraubersimulation, die je geschrieben wurden.

L.E.D. STORM™ CAPCOM™

Meistern Sie neun rasend schnelle und gefährliche Level mit Ihrem PS-starken futuristischen Fahrzeug in diesem unglaublich spannenden Straßenrennen.

ATARI GAMES

MIRRORSoft **BLASTEROIDS™**

Bahnen Sie sich den Weg durch Sektoren und Galaxien, die randvoll mit Asteroiden und todbringenden Feindschiffen gespickt sind.

INDIANA JONES™

Nur Sie können Indy helfen, den heiligen SANKRA STEIN zu finden und die versklavten Kinder von MAYA PORE zu befreien!

IMPOSSIBLE MISSION II™ EPYX

Einer von Epyxs Dauerbrennern. Der ultraböse Elvin Atombender ist zurück. Ihre Mission - infiltrieren und neutralisieren Sie seine fünf mächtigen Schaltzentralen.



Große Namen, irre Spiele. Dies alles nun in einer Compilation, die Ihnen bald zeigt, warum sie WINNERS heißt!

Programm: Swords of Twilight, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts, Slough, England. **Muster von:** Hamburger Softwareladen.

ZU DRITT IN FERNE WELTEN

Für **ELECTRONIC ARTS** scheint die Softwaresaison '89 „recht" gut zu laufen, denn gerade der Strategiehit *Populous* hat ja bekanntlich voll eingeschlagen. Mit **SWORDS OF TWILIGHT** könnte das angloamerikanische Softwarehaus vielleicht einen ähnlichen Erfolg erzielen, wenn sich auch die eigentliche Spielidee als nicht so innovativ erweist. Bemerkenswert ist sicherlich noch, daß das Programmiererteam **FREE FALL ASSOCIATES** hinter diesem Actionadventure mit typischen Rollenspielelementen steckt. Nach dem Erscheinen ihrer mittlerweile legendären *ARCHON*-Saga legte das Ehepaar FREEman-WestFALL eine dreijährige kreative Denkpause ein, aus der sie sich nun gekonnt zurückgemeldet haben.

Die Schwerter von Shambala waren lange Zeit sichere Garanten für Glück und Frieden in der Abenteuerwelt Albion. Doch eines Jahres verschwanden jene Schwerter bei einer sakralen Opferhandlung auf mysteriöse Weise. Wenn auch der wahre Täter nie gefunden werden konnte, machten die Leute von Albion die gefürchteten Shadowlords für den Raub verantwortlich, die der Sage nach aus fremden Welten stammen sollen. Mit der Zeit gerieten die einst so geheiligten Schwerter in Vergessenheit, wodurch langsam die Kräfte des Bösen Macht über die friedliche Welt und deren nichtsahnende Menschen gewannen. So konnte sich lange Zeit unbemerkt die Machtsphäre jener Shadowlords in Albion ungehindert ausbreiten. Erst viele Äonen später bemerkte eine Herrscherin, aufgeschreckt durch die blinde Zerstörungswut wilder Horden, die äußerst prekäre Lage, in der sich ihr Herrschaftsgebiet befand. So beauftragte die mutige Kaiserin Gloriana ihre drei engsten und treuesten Freunde damit, die vor Urzeiten verschollenen Schwerter der Macht des Schattens zu entreißen ...

Schön hört sie sich ja an, die Story von SWORDS OF TWILIGHT, leider ist sie aber nahezu komplett frei erfunden. In der englischsprachigen Anleitung wird man nämlich an keiner Stelle auf irgendwelche Vorgeschichten stoßen, mit denen sich z.B. dieser Testbericht hätte schmücken lassen. Lediglich einige schemenhafte „Gedankenschnipsel" erlauben es einem, mit etwas Kreativität eine passende Spielstory zusammenzubasteln. Der heißhungrige Adventurefreund geht also völlig unvorbereitet in das Quest, ohne auch nur den blassesten Schimmer über das Spielgeschehen zu haben. Glücklicherweise ändert sich dieser etwas komische Zustand schon nach wenigen Spielstunden, in denen man einige wichtige Informationen erhalten wird.

Bevor sich SWORDS OF TWILIGHT überhaupt laden läßt, muß eine Sicherheitskopie der jungfräulichen Programmdatendiskette erstellt werden, mit der der Spieler nach Lust und Laune herumspielen kann. Wenn man nun noch den Ladevorgang und die eher langweilig anmutende Titelsequenz hinter sich gebracht hat, erwartet einen auch schon der eigentliche Clou von SWORDS OF TWILIGHT, nämlich das Auswahlmenü. Schließlich können sich dort bis zu drei Spieler jeweils ihren passenden Charakter unter den zwölf Zauberern, sieben Abenteurern und wiederum zwölf Rittern aussuchen. Oder mit anderen Worten: Bei SWORDS OF TWILIGHT können sich bis zu drei Spieler zu einer Party formieren und so gemeinsam (!) am Adventureleben teilhaben, eine Spielidee also, die es in diesem Genre noch nicht allzu häufig zu sehen gab. Selbstverständlich übernimmt auch einmal der Compu den Part eines Partymitgliedes, falls sich nicht genügend Spieler finden sollten.

Zu Beginn des Spieles finden sich unsere drei Helden im Palast der Kaiserin Gloriana wieder, die auch gleich die ersten wichtigen Tips verrät. In einer ersten Phase des Spieles heißt es nun, die Welt Albion gründlichst zu durchforsten, um dabei die benötigten Hinweise zu späteren Spielstufen zu erlangen. Zu diesem Zwecke sollten eigentlich alle Personen, denen man zwangsläufig begegnet, einem intensiven „Verhör" unterzogen werden, denn nur so geben diese wichtige Information preis. In der Praxis erweist sich diese erste Welt als eine Art Eingewöhnungslevel, da es eigentlich zu keinen Kampfhandlungen mit den friedlichen Bewohnern kommen dürfte. Desweiteren sollte die Party den Zugang zur sogenannten Rainbow Road suchen, die ihrerseits das Tor zu anderen Welten darstellt. Jener Zugang, zumeist in Höhlen gelegen, wird durch einen „furchteinflößenden" Drachen bewacht, den die Spieler zu allem Übel nur durch überaus lästige Weise passieren können, indem sie nämlich ein meiner Meinung nach unnötiges Kopierschutzritual mittels Handbuch über sich ergehen lassen müssen. Die nun folgenden Welten verlangen im Gegensatz zur oben genannten Eingewöhnungsphase schon bedeutend mehr von der Party, die sich zum Teil ständigen Angriffen übermächtiger Gegner ausgesetzt sieht. Ohne die richtigen Waffen sowie einen gut ausgebildeten Zauberer ist die Mission schnell zum Scheitern verurteilt. Den wahren Rollenspielfreak wird's sicherlich freuen, daß wochenlanges Spielvergnügen so nahezu vorprogrammiert ist.

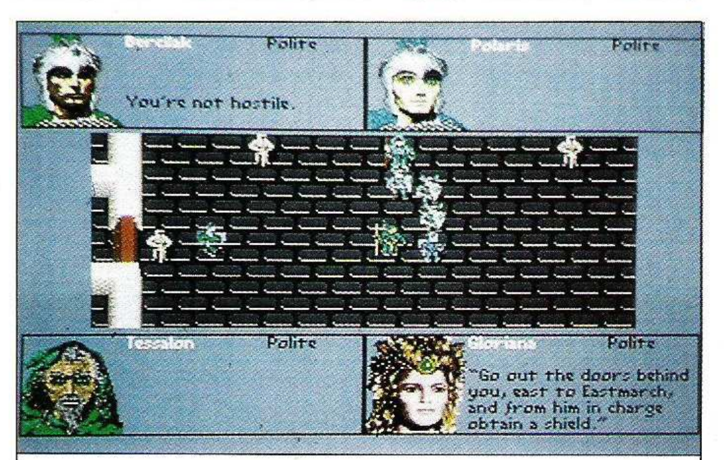


Foto: Amiga

Glücklicherweise steht auch die technische Seite den spielerischen Vorzügen von SWORDS OF TWILIGHT in nichts nach, was sich sehr gut anhand der Grafik ersehen läßt. Besonders wußte hier die gut strukturierte Bildschirmaufteilung zu gefallen. Den Hauptteil des Screens nimmt die Landschaftsdarstellung ein, die zwar über weite Strecken eher monoton wirkt, an manchen Stellen aber (z.B. Drachenhöhlen) phantastisch gezeichnet wurde. In diesem Teil des Screens spielt sich das eigentliche Geschehen ab. Von einer Schrägperspektive aus blickt der Spieler direkt auf die eigenen Recken sowie sie umgebende Lebensformen, Gegenstände etc. Auch wenn die Spielersprites einen Touch zu klein gerieten, so wurden sie doch nett animiert. Um diesen Actionabschnitt herum sind vier Windows angeordnet, von denen drei jeweils den schön gestalteten Kopf sowie den Status eines der Charaktere enthalten. Das vierte Fenster bleibt fremden Personen vorbehalten, denen man im Laufe des Adventures begegnet.

Die Steuerung wurde recht komfortabel gelöst, da einzelne Aktionen der Partymitglieder ausschließlich über Menüs erreicht werden. Während zwei Spieler sich so nur eines Joysticks bedienen müssen, muß sich der dritte zwar mit den Cursortasten „herumärgern", was aber nach kurzer Eingewöhnung recht einfach vonstatten geht.

Mich faszinierten bei SWORDS OF TWILIGHT vor allem die zahlreichen Möglichkeiten eines jeden Spielers, die sich so erstaunlich komfortabel erreichen lassen. Schließlich erlauben nur derartige Grundvoraussetzungen ein fesselndes Spiel zu dritt. Singles kommen jedoch auch voll auf ihre Kosten, da die vom Computer gesteuerten Akteure nicht nur brav hinter einem hertrotten, sondern manchenorts ein regelrechtes Eigenleben entwikkeln ...

Über dieses neue Rollenspieladventures von ELECTRONIC ARTS ließen sich aufgrund des Variantenreichtums mit Sicherheit noch unzählige Worte verlieren, ich möchte stattdessen nur noch zweieinhalb Worte an alle Fans dieses Genres richten: Kauft's Euch!

Torsten Blum

Grafik	**8**
Story	**9**
Vokabular	**(Icons)**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**

© IMAGE BANK, Anne MARTENS.

SIM CITY

FLUGHAFEN

FREIZEIT PARK

OPER

SHOPPING CITY

WOHNSIEDLUNG

VERWALTUNGS-ZENTRUM

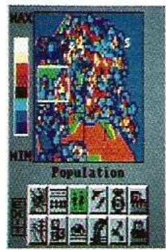
SPITAL

STADIUM

RIO DE JANEIRO 2019.

Sim City ist Macht! Sie lenken Schicksale bekannter Weltstädte, sind Planer und Politiker Ihrer Idealstadt, die rundherum lebt - durch dynamische Echtzeit-Simulation! überzeugend: Unzählige Animationen und Geräusche.





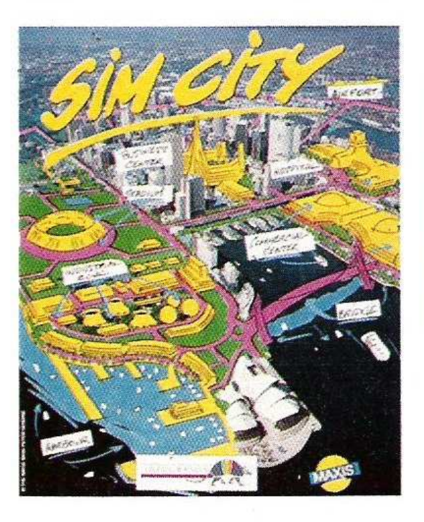
Sim City macht clever! Mit Ihrem Echtzeit-Budget verwalten, animieren, managen Sie alles, was es in der Realität gibt: Wirtschaft, Verkehr, Ökologie - sogar Katastrophenabwehr u.v.m. Alles einzigartig und packend! Erlebnisreich und lernstark zugleich! Lebendiger gehts nicht mehr am Computer...

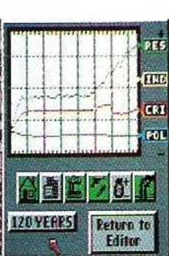


Tax Rate
Collected
Fire:
Police:
Transit:
Cash Flow
Prev Funds
Current Funds
Go With These Figures



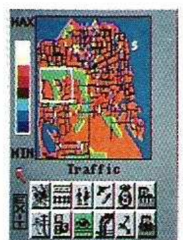
Das Computerspiel des Jahres, mit dem Sie Ihre Traumstadt der Superlative bauen und vieles mehr ...

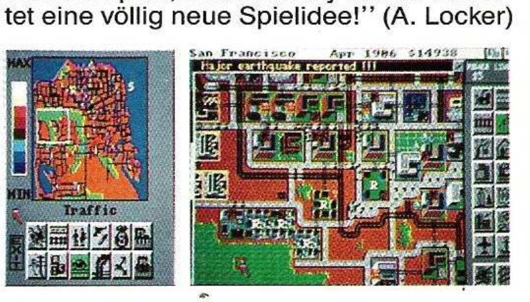






Power Play: "Dieses Programm kann ich nur jedem empfehlen!" (M. Hengst)
ASM: "Neues Konzept. Neue Ideen. Ganz neuer Schwung in der Spielewelt! Das Spiel, das zum Evergreen wird!" (M. Kleimann)
Power Play: "Wer gerne intelligente Simulationen spielt, wird Sim City lieben. Es bietet eine völlig neue Spielidee!" (A. Locker)





Vertrieb: Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025



INFOGRAMES



Programm: Might & Magic II, **System:** C-64 (getestet), IBM, Amiga (Anfang 1990), Apple, **Hersteller:** New World Computing, USA, **Preis:** DM 79, **Muster von:** Brötzmann/Schäfer Gbr. Tel: 04531/83164, Postfach 1123 in 2060 Bad Oldesloe.

MIT MACHT & MAGIE

in die 2. Runde

Pünktlich zum Vorweihnachtsgeschäft gelangte doch noch die lang erwartete C-64 Version (die bereits vor einem Jahr erhältliche Apple-Fassung war bis vor kurzem noch mit einigen „Bugs" behaftet) des Rollenspielknallers **MIGHT & MAGIC II** auf den hiesigen Softwaremarkt. Groß waren die Erwartungen – denn im Vorfeld wurde ja schon so einiges zum Programminhalt und Umfang angekündigt. In diesem Testbericht gehe ich der Sache genau auf den Grund! Wie immer an dieser Stelle erstmal die Vorgeschichte: Im Lande „Cron" läuft alles schief! Bekannte und geachtete Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens verschwinden spurlos – Gewalt und Chaos regieren, und der Ruf nach furchtlosen Abenteurern, die wieder alles in den Griff kriegen können, wird immer lauter. Was liegt also näher als mit einer Gruppe wagemutiger Gesellen eine Party zu bilden und dem Bösen ein Schnippchen zu schlagen?
Als erstes geht's daran, die passenden Charaktere für dieses Vorhaben auszuwählen. Hierzu steht ein bewährtes Menue zur Verfügung, welches dem ambitionierten Rollenspieler keine Wünsche offenläßt: 8 Charakterklassen, 5 Rassen, 7 Eigenschaften und 15 erlernbare Zusatzfähigkeiten runden das Ganze lückenlos ab. Auch sonst geizt MIGHT & MAGIC II nicht gerade mit seinen Inhalten: Auf drei doppelseitigen Disketten tummeln sich 250 animierte Monster, können rund 100 Zaubersprüche erlernt und mehr als 250 verschiedene Gegenstände eingesetzt werden! Dies ist wirklich beeindruckend, zumal der Hersteller außerdem noch so tolle Dinge wie „Auto-Mapping" (die bislang beste „Auto Mapping"-Funktion, die ich kenne) und mehr als 100 Quests, die sich praktisch als „Minimissionen" um den Hauptauftrag ranken, ins Programm mit einbezogen hat.

Weiterhin gibt's noch „Hirelings", also Charaktere, die man für diverse Aufgaben anheuern kann: Zeitreisen in andere Epochen des Landes und, und, und. Wirklich, die drei Disketten stecken voller Überraschungen, und ich muß feststellen, daß heute auf dem C-64 Dinge programmiert werden, die man noch vor wenigen Jahren für unmöglich hielt! Nehmen wir nun mal die Handhabung unter die Lupe, denn manch einer denkt bei diesen vielen Möglichkeiten sicher mit Grausen an die Programmsteuerung! Keine Panik – alles läßt ich bei MIGHT & MAGIC II über Tastatursteuerung bei ständig auf dem Bildschirm abrufbaren Kommandos lösen! Es stehen zahlreiche Befehle zur Verfügung, die eine flexible Benutzerführung ermöglichen.
Was natürlich besonders gewürdigt werden muß, ist die Grafik. Mußte man sich beim Vorgänger mitunter fragen, welche formlosen Gestalten sich da im Sichtfenster tummelten, iist hier (fast) alles vom Feinsten. „Realistisch" animierte Monster sorgen nun für eine passende Atmosphäre, und auch das übrige grafische Outfit hat sich mächtig gewandelt. An den Höhlenwänden brennen Fackeln, und besonders die tolle Auto-Mapping-Funktion per Knopfdruck hat es mir angetan. Das magische System hat sich ebenfalls gewandelt, und einige eher nutzlose Zaubersprüche sind durch bessere und wirkungsvollere ersetzt worden. Eine weitere Besonderheit in diesem Fantasy-Rollenspiel ist die Möglichkeit, das Erscheinungsbild und Auftreten der Party zu verändern! Man hat die Chance, jederzeit sehr vorsichtig, normal, aggressiv oder waghalsig vorzugehen – was sich natürlich auch auf die vom Computer gesteuerten Charaktere und Monster auswirkt.
An Stellen im Spielverlauf, wo es zu brenzlig wird, sollte man lieber auf „vorsichtig" schalten, und wenn man meint, man sei stark genug, auch dickere Brocken zu verkraften, kann man es ja mal mit „waghalsig" versuchen! Der Effekt für den Spielablauf ist logischerweise der, daß man als supervorsichtige Party bei schwächeren Gegnern auch nur spärliche Erfahrungspunkte und schätze findet, wobei natürlich der waghalsige Abenteurer üppiger bedacht wird. Das Kampfsystem ist sehr flexibel und ermöglicht eine Vielzahl von Aktionen jedes einzelnen Charakters. Die umfangreichen Inhalte von MIGHT & MAGIC II werden im 64 Seiten starken und liebevoll aufgemachten Handbuch ausführlich für jeden erklärt – auch für Rollenspiel-Neulinge gibt's eine extra Einführung. Bei der o.a. Adresse erhält man außerdem zusätzlich eine komplett ins Deutsche übersetzte Anleitung als kostenlose Beigabe! Wenn ich nun ein Fazit ziehen soll, so bleibt folgendes festzustellen: „M & M 2" ist in der Tat auf dem C-64 ein Muß für jeden Fantasy-Rollenspieler. Sowohl die umfangreiche Story, die opulente Anzahl von „Quests", Monstern, Gegenständen oder Zaubersprüchen wie auch die grafische Präsentation des Spiels lassen kaum Wünsche offen. Was mir nicht gefiel, ist z.B. die ausschließliche Tastatursteuerung. Zumindest die Party hätte auch mit dem Joystick durch die zahllosen Landschaften oder Dungeons gesteuert werden können. So sitzt man immer ein wenig verkrampft am Rechner und kann sich nicht ab und an mal bequem in den Sitz zurückfallen lassen. Ein weiterer Kritikpunkt ist die Tatsache, daß man, wenn man das Spiel abspeichern möchte, zuerst wieder in ein nahegelegenes „Inn" wandern muß, um dies zu bewerkstelligen. Wer ein so komplexes Spiel programmiert, sollte ein Abspeichern zu jeder Zeit und an jedem Ort eigentlich unbedingt berücksichtigen. Es ist nämlich u.U. sehr ärgerlich, wenn einem auf dem Nachhauseweg zur nächstgelegenen Herberge ein besonders fieses Monster den Weg versperrt und auch noch der Party das Licht ausbläst! Dennoch kann dies den guten Gesamteindruck des Programms nicht trüben! Wer also mal wieder eine echte Herausforderung sucht mit kniffligen, logisch aufgebauten Rätseln und sich nicht scheut, dies laut Hersteller über mehrere hundert Stunden hinweg durchzustehen (für genug Abwechslung ist gesorgt), der sollte hier ruhig zugreifen. Mir gefällt das Programm mit zunehmender Spieldauer immer besser, und ich kann es mit gutem Gewissen weiterempfehlen!

U.W.

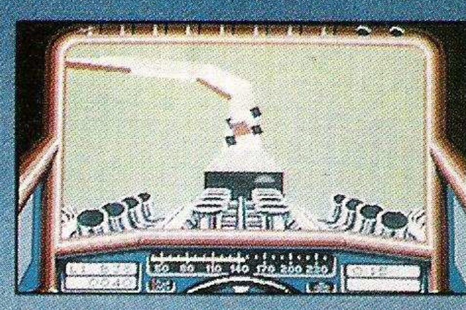


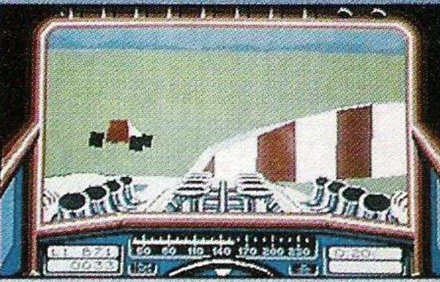


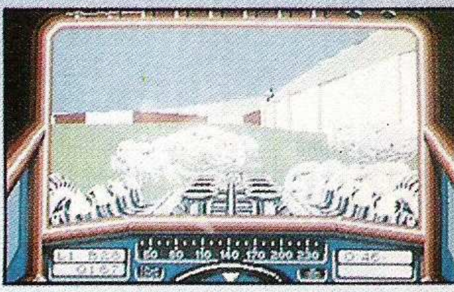
Bei MIGHT and MAGIC II alles im Griff!

Grafik	**8**
Vokabular	**menuegesteuert**
Story	**9**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**10**

STUNT CAR RACER







Steigen Sie ein, in den Fahrersitz eines ungebändigten, wilden, großartigen "Stunt Cars". Es liegt an Ihnen zu beweisen, daß Sie der Absolute Nr.1 Champion werden können.

Eine heiße, superschnelle V-8 Maschine mit Turbolader beschleunigt den Wagen auf unglaubliche Geschwindigkeiten. Die kräftige, extrem belastbare Radaufhängung schluckt auch härteste Stöße – dieses Fahrzeug ist ein Geschoß! Die Kurse Wahnsinn: Extreme Steilkurven pressen Sie mit mehreren "g" in den Sitz, harte Bodenwellen setzen Ihnen zu und riesige Sprungschanzen katapultieren Sie fast in den Himmel – in der Tat werden Sie so oft abheben, daß Sie sich bald für die Pilotenlizens anmelden können.

Sie fahren gegen harte, computergesteuerte Gegner, man wird Ihnen nichts schenken. Fahren Sie was die Kiste hergibt, springen Sie soweit daß der Wagen unter der Belastung schier zu zerreissen droht – und dann legen Sie noch ein paar Kohlen auf. Denken Sie daran: Es gibt keinen Preis für den Zweiten – hier gilt "Alles oder Nichts".

Stunt Car Racer. Messen Sie sich mit den Besten. Stunt Car Racer ist absolut Spitze – Ihr Adrenalinspiegel wird mehr als einmal bedrohlich ansteigen...

Stunt Car Racer ist erhältlich für Atari ST, Amiga, PC, Spectrum und Commodore 64.





Achtung !

von Oktober bis März '90 große Microprose Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.

Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

एकता

एक बूढे किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढे ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गट्ठा देकर आज्ञा दी इसे तोड़ो।

ह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। सके। उस के बाद पिताने हर एक देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। तोड़ सके। रे मेरे पुत्रो। देखो, ल कर रहोगे, गर तुम

NEWS

Streiflichter

Der Hammer: MYTH umsonst!

Tja, nun gibt's wieder das große Problem: Wie sag' ich's meinem Leser? Es ist nämlich so: In der ASM 10/89 stellten wir **MYTH** vor, das nagelneue Adventure von **MAGNETIC SCROLLS**. Allerdings wußten wir zum damaligen Zeitpunkt noch nicht, daß MAGNETIC SCROLLS keinesfalls die Absicht hat, dieses Adventure zu verkaufen, sondern es ganz im Gegenteil zu **verschenken**! Zwar gingen Testmuster des Adventures an die internationale Presse, doch der Preis für MYTH bezieht sich auf den Beitrag zum Spieleclub von MAGNETIC SCROLLS, der sich **OFFICIAL SECRETS** nennt, und nicht auf den Verkaufspreis! Für den Jahresbeitrag von ca. 80 DM erhält jedes

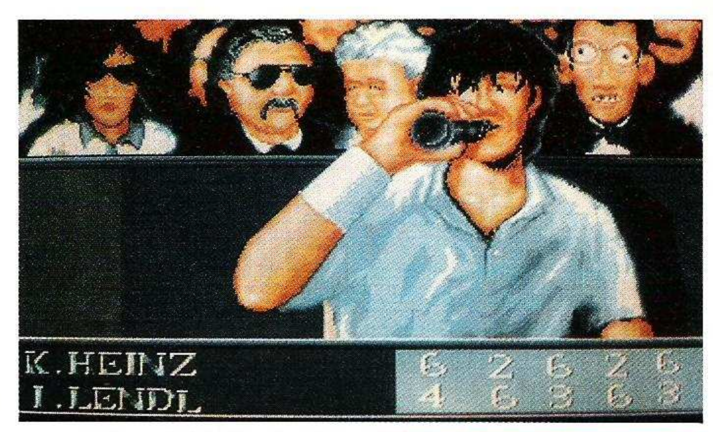


Geschlossene Gesellschaft: Ausschließlich Clubmitgliedern soll das MAGNETIC-SCROLLS-Adventure MYTH vorbehalten bleiben.

Mitglied ein Exemplar von MYTH (für die Systeme Amiga, ST, PC, Macintosh, C-64, Amstrad PCW und Spectrum +3) sowie ein weiteres Adventure je nach vorhandenem System. Zudem gibt's per Post zweimonatlich ein gut aufgemachtes Adventuremagazin, eine Club-eigene Helpline, Wettbewerbe sowie die Gratismitgliedschaft beim **SPECIAL RESERVE CLUB**, bei dem viele Spiele zum Vorzugspreis eingekauft werden können. Ist das etwa nix? In den Genuß von MYTH kommen übrigens **nur** Clubmitglieder, denn das Adventure wird definitiv **nicht** auf dem „freien" Markt erscheinen! Wir hoffen, daß damit alle „Myth-Verständnisse" ausgeräumt sind...

Engine bald als „16-Ventiler"

...die **NEC PC-ENGINE 2** soll Ende '90 nach Deutschland kommen. Es handelt sich um eine 16bit-Maschine, die allerdings zu 100% abwärtskompatibel zur herkömmlichen ENGINE ist. Vorteile: Bessere Grafik, noch „klangvollere" Sounds. Das Ding ist bereits fertig!
Vom Preis her wird sie nur unwesentlich teurer sein als die „normale"...



...momentan scheint allerorten der große Tennis-Boom auf 16-Bit auszubrechen. Als nächster Mitbewerber im Sog von Becker, Graf und Konsorten will's **EAS** mit der Tennissimualtion **ADVANTAGE** für Amiga, ST und C-64 versuchen. Die Besonderheiten des Programms: Zwecks Spielbarkeit ist der Screen für beide Seiten des Netzes gesplittet, und während der Pausen darf den weißen Helden beim Nuckeln der Kraftdrinks zugeschaut werden. Prost!



... alles Japanisch! Wer weiß, was es bedeuten soll.

...edle Japan-News auch für die **PC-ENGINE**: Anfang '90 wird's das Mega-Shoot-em-Up **IMAGE FIGHT** direkt von **IREM** für die Nobelkonsole geben (siehe auch Spielhallen-News ASM 2/89!). Der Engine-Entwickler **HUDSON SOFT** war natürlich ebenfalls nicht untätig und wird in Kürze wieder einige Titel veröffentlichen, die's in sich haben! So ist **NEUTOPIA** das erste reinrassige, schlitzäugige Rollenspiel für die Engine, bei dem sogar der neue Adapter zum Abspeichern des Spielstandes benutzt werden kann; **SUPER PEACH BOY** ist ein Geschicklichkeitsspiel für die süßen Kleinen, und mit **DORAEMON** wird ein komplexes Labyrinthspiel die Konsolenuser erfreuen. Aber eben nur dann, wenn Ihr pro Game mindestens 'nen Hunni (=100 DM) lockermachen könnt! Was soll's, man gönnt sich ja sonst nix...

Eine Chance für Englischkundige



...damit der Berg an Verpackungsmüll ja nicht kleiner wird, werden nun alle Spiele im Vertrieb und Verkauf von **RUSHWARE** und **TOYS ‚R' US** in eine durchsichtige, stabile Plastikhülle eingepackt. Der Käufer kann seine Games nun von der Stange nehmen und schon an der Farbe des Pappaufhängers sekundenschnell entdecken, für welches System das betreffende Spiel ist. Bleibt zu hoffen, daß der Inhalt ähnlich aufwendig ist wie die nunmehr dreifache Verpackung...



Hier kann man die wunderschönen neuen Plastikverpackungen bestaunen, die demnächst unsere Mülladen schmücken...

...das in ASM 10/89 getestete Programm **PC GLOBE +**, das uns damals von *Ariolasoft* zu Testzwecken zur Verfügung stellte, kann, nach letzten Informationen, nur über die Fa. **HEIMSOETH**, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5; Tel: (089) 264060 bezogen werden...



Für die Leute mit dem etwas schmalerem Geldbeutel hat **BOMICO** einige Hits im Low-Budget-Bereich neu aufgelegt. Auf geht's: In der **POCKET SOFT**-Reihe von **INFOGRAMES** erscheinen **TRAUMA** und **T.N.T.** für 16-Bit für ca. 30 DM; **THUNDERCATS** von **ELITE** ist zum selben Preis für den Amiga und ST erhältlich; der C-64 wird mit **GHOSTS 'N' GOBLINS** sowie **BOMB JACK II** von **ENCORE** und **PARADROID** von **RACK IT** für je 20 Märker (Diskette) bedient. Jetzt dürfen die Sparschweine geknackt werden!

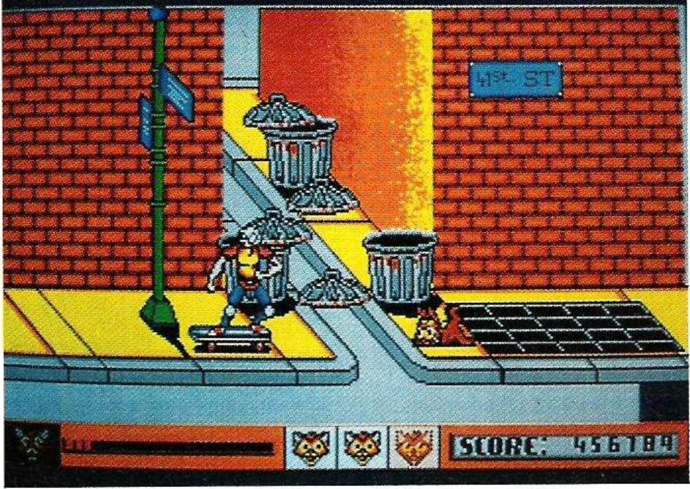
...wer meint, daß für den MSX schon der Sterbegesang geträllert wird, kann sich beim **ROLAND TOONEN SPEZIALVERSAND** eines besseren belehren lassen, denn da gibt's für den japanischen Außenseiter **4x4 OFF-ROAD RACING** von **EPYX**, **GILBERT** von **AGAIN AGAIN**, **PACMANIA** von **GRANDSLAM**, **RAMBO III** von **OCEAN**, **PASSING SHOT** von **IMAGE WORKS** und ein indiziertes Metzelspiel von **OCEAN.** Na, ist das nix?. Hier die Bezugsadresse (nach Katalog fragen oder bestellen): R.T.S, Postfach 31, 4178 Kevelaer 1. Tel: (02832) 78184...

...eine Deflation höchsten Grades traf das **FAERY TALE ADVENTURE** von **MICROILLUSIONS:** Statt früher 150 DM kostet die Amiga-Fassung jetzt nur noch 60 DM. Allerdings gab's keine Verlautbarungen darüber, ob die früheren Käufer gegen Einsendung einer Kaufquittung 90 DM wiederbekommen...

...**TWINWORLD** heißt das neue Produkt aus dem deutschen Hause **BLUE BYTE.** Die Jungs aus Mülheim haben ein ausgezeichnetes Jump-and-Run-Game für ST & Amiga entwickelt, das von der Idee her einfach, von der Ausführung dagegen ziemlich schwierig zu bewältigen ist. Kurz umschrieben: Eine Art *Wonderboy*-Game.

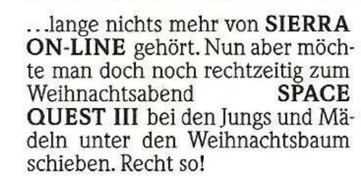
...auch **COKTEL VISION/TOMAHAWK** möchte sich gern bei Euch zuhause fühlen. Deshalb hier zunächst in Kurzform (Berichte folgen später) über das Angebot Herbst/Winter 89/90: **SKIDOO** ist ein Action-Game rund um den Skidoo-Eskimo-Fahrspaß. Es wird hier in den eisigen Gegenden Kanadas Wettfahrten oder Tierjagdphasen geben. Erhältlich für ST, Amiga und PC. Normale Preise.
Wer gern eine Raumfähre betreten und natürlich auch steuern möchte, kommt beim höchstrealistischen **EUROPEAN SPACE SIMULATOR** (Amiga, ST & PC) auf seine Kosten! Grafisch „anschaulich" läuft diese Simulation ab, bei der es auf eine peinlich genaue Abstimmung aller Faktoren und „Hebel" ankommt.

◀ *ESS* ▼ *OLIVER*



Eindrucksvolle Szenen reichen von der Abschußrampe über das 3D-Weltall-Feeling bis hin zur Steuerung der „Kiste" im schwerelosen Zustand. ASM wird in der kommenden Ausgabe über ESS berichten.
NO EXIT heißt für Euch: Kein Entrinnen vor den zwölf Monstern (stehen für die Tierkreiszeichen!), die Ihr mit eiskaltem Blick verfolgen und vernichten müßt. Ein wenig Schwarzer Humor steckt schon drin, denn wer an Astrologie glaubt oder sich damit beschäftigt, könnte leicht verärgert sein ...

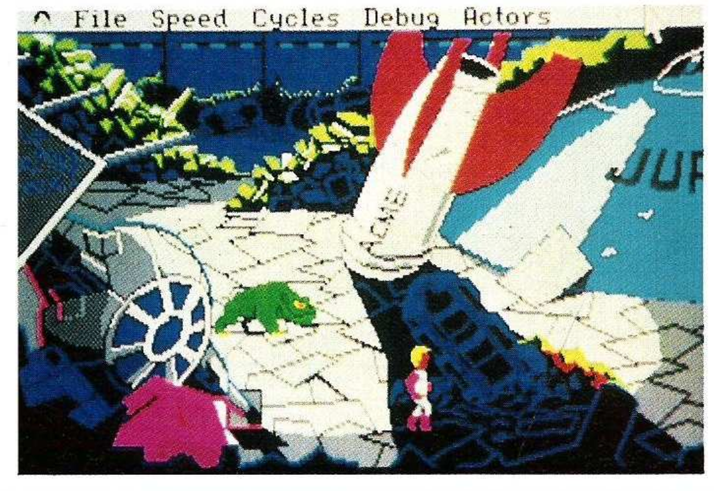
Eine der schönsten Zeichentrickfiguren aus der Kritzel-Küche von WALT DISNEY kommt nun auch zu Euch auf den (Monitor-)Bildschirm: **OLIVER.** Es handelt sich um ein lustiges Actionspiel, bei dem die eigenen guten Reflexe und eine gewisse „Gerissenheit" vonnöten sind, um den OLIVER durchs Game zu führen. OLIVER – The Computer Game erschien übrigens zeitgleich mit dem Disney-Streifen – am 15. November. ST-, Amiga- und PC-Freunde können ja schon mal ein Auge riskieren...



...lange nichts mehr von **SIERRA ON-LINE** gehört. Nun aber möchte man doch noch rechtzeitig zum Weihnachtsabend **SPACE QUEST III** bei den Jungs und Mädeln unter den Weihnachtsbaum schieben. Recht so!

Aber: Hoffentlich bleibt dies nicht das einzige Geschenk, eingedenk der Tatsache, daß man immerhin rund 120 Mark auf die Ladentheke legen muß (Amiga-Version)!

Wie gewohnt geht's hier im dritten Teil der Serie zu. Wie immer spannend, knifflig und interessant. Hinzu kommen die Features: Digitalisierte Sprachausgabe, verbesserte Animation oder klangvollere Sounds...



...zwei erfreuliche Meldungen aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS: BATTLE CHESS** jetzt auch (nach xxx indi.) für C-64-Diskette (und nur dafür; kein Band).

Für etwa 45 Mark können nun auch die Freunde des 64ers in 3D dem wirklich spaßigen „Kampf-Schach" Freude abgewinnen.

Fürs gleiche Geld gibt's nun auch (ebenfalls C-64-Disc-only) die **SENTINEL WORLDS.** Dieses Science-Fiction-Rollenspiel ist derart gut, daß man sich entscheiden sollte, ob BATTLECHESS oder jenes angeschafft wird.

Vielleicht besorgt man sich auch beide...



– BATTLECHESS C-64 –

...endlich, ja endlich hat's jemand geschafft, Manfred's Lieblings-Comic-Helden zu versoften: **KINGSOFT** bemüht sich bis Dezember/Januar für C-64, Amiga, ST und PC (Preise stehen noch in den Sternen – besser: in Aachen!), **HÄGAR DER SCHRECKLICHE** auf unsere „Formate" zu bringen. Wie gewohnt muß Hägar verschiedene Länder erobern, um für Helga die gewünschten Souvenirs mitzubringen. Doch: Bis es dazu kommt, daß unser Freund heil und reich beladen nach Hause zurückkommt, muß er – natürlich – einige „Abenteuer" überstehen. Ich bin gespannt wie'n Flitzebogen...



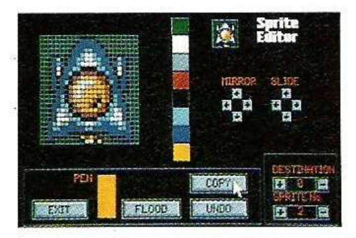
HÄGAR auf Tour(en)

Ungewöhnliches ...



Völlig aus der Art schlägt das hier abgebildete Pressefoto von **VIRGIN/ MASTERTRONIC!** Anläßlich der PR-Aktionen für das bereits erschienene **SHINOBI** stellten zwei der führenden „Köpfe" ein etwas blutiges, makabres Werbefoto zusammen. Wir sehen hier *Brynn Gillmore*, wie er (scheinbar) den Kopf seines Vorgesetzten *Nick Alexander* der Öffentlichkeit zur Schau stellt. Das gab's in London zuletzt auf der London Bridge – allerdings ist dies schon zweihundert Jahre her.

Warten und gedulden – trotz mehrmaliger Ankündigung – mußte man sich schon auf die Amiga-Fassung vom **SHOOT-EM-UP CONSTRUCTION KIT** der Firma **PALACE SOFTWARE.** Nun lungert bei uns in der Redaktion auch schon wieder 'ne Reihe von Presse-Infos rum, die die **ST**-Fassung von S.E.U.C.K. anpreisen. Die bisherigen „Erscheinungsdaten": September, Oktober, November... Nun ja, wir werden sehen, wann das Ding – übrigens für etwa 80 Mark – bei uns zu haben sein wird! S.E.U.C.K. ist ein Games-Editor, der es ermöglicht, mit einfachen Mitteln durchaus „künstlerische" Werke zu produzieren. PALACE, laßt die Atarianer nicht allzulang warten!



...echt Fix und Foxi waren wohl die beiden Jungs dieser Abbildung, die sich zum 85jährigen Bestehen des **KARSTADT DORTMUND** in Schale schmissen. Die Kombination aus Comicfigur und Software verdanken wir übrigens einer **BOMICO**-Aktion anläßlich des Kaufhaus-Jubiläums. Und daß die beiden Strahlemänner absolute ASM-Fans sind, ist ja wohl logisch...



Völlig ohne „Mithilfe" der Hände kann man nun seine **NINTENDO**-Games absolvieren. Der **HFC** („Hands Free Controller") macht's möglich. Man kann sich nun dieses Plastikgestell umschnallen und – über eine Gummi-Luftröhre und über einen Kinn-Joystick steuern. Bei der „Röhre" werden durch Saugen und Blasen die beiden „Knöpfe" A + B aktiviert. Stärkeres Pusten oder Suckeln ermöglicht die Betätigung von SELECT und START (kann eingestellt werden). Die Sache mit dem Kinn-Joystick erklärt sich, wie ich meine, von selbst. Kostenpunkt: Etwa 150 Mark.



Die neuen Budget-Titel

Rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheint nochmal ein ganzer Haufen Budget-Software für alle Rechner. Es folgt ein Spaziergang quer durch den Garten...

KIXX bringt über **BOMICO** zum üblichen Preis von zwanzig Märkern folgende Klassiker auf Disk: **CRYSTAL CASTLES** (C-64), **MONTY ON THE RUN** (C-64), **ROLLING THUNDER** (C-64) und **KRAKOUT** (auch C-64).

Über das **KLASSIX**-Label kommen für 35 Mark pro Stück **BIONIC COMMANDO** und **STREET FIGHTER** je für Amiga und Atari ST.

RESCUE ON FRACTALUS von **MASTERTRONIC**s *Plus*-Serie gibt's nun zum Billigpreis von 15 Märkern für folgende Rechner auf Kassette: C-64, Schneider (464, 664 und 6128) und Spectrum (48, 128, Plus 2).

Schneider-User dürfen sich nun auch an „ihrer" Umsetzung der **TASKFORCE** auf dem **PLAYERS**-*Premier*-Label erfreuen. Kostenpunkt: Zehn Märker.

MISSION OMEGA von **BUG BYTE** ist für den C-64 auf Kassette und für zehn Deutsche erhältlich.

ATLANTIS bringen für gnadenlose zehn Mark ihr **CROSSFIRE** auf den C-64-Markt. Mehr ist dazu nicht zu sagen!

Neu von den **CODEMASTERS** kommt zum Günstigpreis der **POWER BOAT SIMULATOR** für die Spektren 48/128/+2 und +3. Für dieselben und andere Rechner wird es auch **PRINCE CLUMSY**, **WIZARD WILLY** (Spectrum, Schneider), **FRANKENSTEIN JR.** (Spectrum, Schneider und C-64) und **OLLI & LISSA 3** geben. Letztere Titel werden auf dem neuen **CARTOON TIME**-Label laufen.

MISSION OMEGA von **BUG BYTE** ist für den C-64 auf Kassette und für zehn Deutsche erhältlich.

...und nochmal **CODEMASTERS!** Von hier wurde die Entwicklung eines Interfaces vermeldet, mit dessen Hilfe man den C-64, Schneiders 464/664 und 6128 oder einen der Spektren 48/128 oder +3 an einen CD-Player anschließen kann. Parallel wird eine CD mit 30 CODEMASTERS-Titeln für schätzungsweise 70-80 Mark auf den Markt kommen. Als Titel sind folgende Programme geplant: **BMX SIMULATOR, SUPER STUNTMAN, FRUIT MACHINE SIMULATOR, PRO SNOOKER SIMULATOR, SUPER ROBIN HOOD, 3D STARFIGHTER, ADVANCED PINBALL SIMULATOR, INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR, DEATHSTALKER, BMX FREESTYLE, DIZZY, SUPER G MAN, ATV SIMULATOR, GHOST HUNTERS, STREET GANG FOOTBALL, JET BIKE SIMULATOR, SAS COMBAT SIMULATOR, BIGFOOT, NINJA MASSACRE, FAST FOOD, ARCADE FLIGHT SIMULATOR, BMX SIMULATOR II, THE HIT SQUAD, TRANSMUTER, PRO SKATEBOARD SIMULATOR, PRO SKI SIMULATOR, VAMPIRE, 4 SOCCER SIMULATORS, TWIN TURBO V8** und **TREASURE ISLAND DIZZY** (??). Warten wir's ab!

ELECTRONIC ARTS bringen einige ihrer Titel nun unter ihrem **SOFTWARE CLASSICS**-Label wieder auf den Markt. Die Preise werden bei ca. 35 Mark für Amiga, ST und PC liegen, für 8 Bit-Disk um 25 Mark schweben und für 8 Bit-Kassette auf zehn Märker stürzen. Die werden die Titel sein: **SERVE & VOLLEY** (C-64 Kass., Disk, PC), **RACK 'EM** (C-64, Kass., Disk, PC), **FAST BREAK** (C-64, Kass., Disk, PC), **T.K.O.** (C-64, Kass., Disk), **P.H.M. PEGASUS** (C-64, Kass., Disk, PC, Spektrum, Schneider), **FUSION** (Amiga, ST), **STARFLEET** (Amiga, ST, C-64 Disk, PC) und **EMPIRE** (Amiga, ST, PC).


CLOWN-O-MANIA
Amiga
Atari ST
ORLANDO
STARBYTE
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt: Tel.: 069/77 80 2
STARBYTE-Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 0234/680460, Fax: 0234/680497
Vertrieb: BOMICO Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt a.Main 90



TOP 30 im Dezember

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	–	Batman – The Movie	Amiga/C-64	Ocean
2	6	Beach Volley	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
3	2	Kult	Amiga/ST	Exxos
4	3	Populous	Amiga/ST	Electronic Arts
5	11	Xenon 2 – Megablast	ST/Amiga	Image Works
6	–	Shadow of the Beast	Amiga	Psygnosis
7	10	The Games-Summer Edition	ST/Amiga	Epyx/US GOLD
8	–	New Zealand Story	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
9	9	Lizenz zum Töten	ST/Amiga/C-64/PC	Domark
10	1	Buffalo Bill Games	Amiga/ST/CPC/PC/C-64	Tynesoft
11	5	RVF Honda	ST/Amiga	Micro Style
12	16	Quartz	ST/Amiga	Firebird
13	21	Super Hang On	ST/Amiga/C-64/CPC/Spec./Sega/Mega	Electric Dreams
14	7	Silkworm	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Virgin/Mastertronic
15	–	North and South	Amiga/ST	Infogrames
16	19	Batman – Caped Crusader	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
17	22	Phobia	C-64/ST	Image Works
18	23	Personal Nightmare	Amiga/PC/ST	Horrorsoft
19	17	Fugger	C-64/Amiga/ST/PC	Bomico (ehem. ASM-Microw.)
20	25	Paperboy	Amiga/ST/PC/CPC/Spectrum/C-64	Elite
21	4	Kick Off	ST/Amiga/C-64	Anco
22	8	MicroProse Soccer	C-64/Spectrum/Amiga/ST/CPC/PC	MicroProse
23	–	Rock 'n' Roll	Amiga	Rainbow Arts
24	14	Bio Challenge	ST/Amiga	Delphine/Palace
25	–	Great Courts	Amiga/ST (Farbe + Mono)	Ubi Soft
26	–	Star Wars Trilogy	ST/Amiga/CPC/C-64/Spectrum	Domark
27	–	The Story so far – Vol. 3	Amiga/ST	Elite
28	–	Soccer Manager Plus	Amiga	Starbyte
29	wieder drin!	Hostages	C-64	Infogrames
30	–	All Points Bulletin	ST/Amiga/C-64/PC	Domark/Tengen

Top Ten/C-64

1 Batman-Movie	Ocean
2 New Zealand Story	Ocean
3 Buffalo Bill	Tynesoft
4 xxx (indi.)	Ocean
5 Phobia	Image Works
6 Silkworm	Virgin
7 Stormlord	Hewson
8 Fugger	Bomico
9 Uridium	Rack 'it
10 Story so far	Elite

Top Ten/ST

1 Kult	Exxos
2 Xenon 2	Image Works
3 Summer Edition	Epyx/US GOLD
4 Super Hang On	Electric Dreams
5 Populous	Electronic Arts
6 Beach Volley	Ocean
7 Buffalo Bill	Tynesoft
8 RVF Honda	Micro Style
9 Lizenz zum Töten	Domark
10 Quartz	Firebird

Top Ten/Amstrad

1 Buffalo Bill	Tynesoft
2 Super Hang On	Electric Dreams
3 xxx (indi.)	Elite
4 xxx (indi.)	Ocean
5 Silkworm	Virgin
6 Newzealand Story	Ocean
7 R-Type	Electric Dreams
8 Batman-Crusader	Ocean
9 Star Wars Trilogy	Domark
10 WEC Le Mans	Ocean

Top Ten/Spectrum

1 xxx (indi.)	Ocean
2 Dragon Ninja	Ocean
3 WEC Le Mans	Ocean
4 xxx (indi.)	Ocean
5 New Zealand Story	Ocean
6 Super Hang On	Electric Dreams
7 Red Heat	Ocean
8 Star Wars Trilogy	Domark
9 Silkworm	Virgin
10 Indiana Jones	Lucasfilms

Top Ten/Amiga

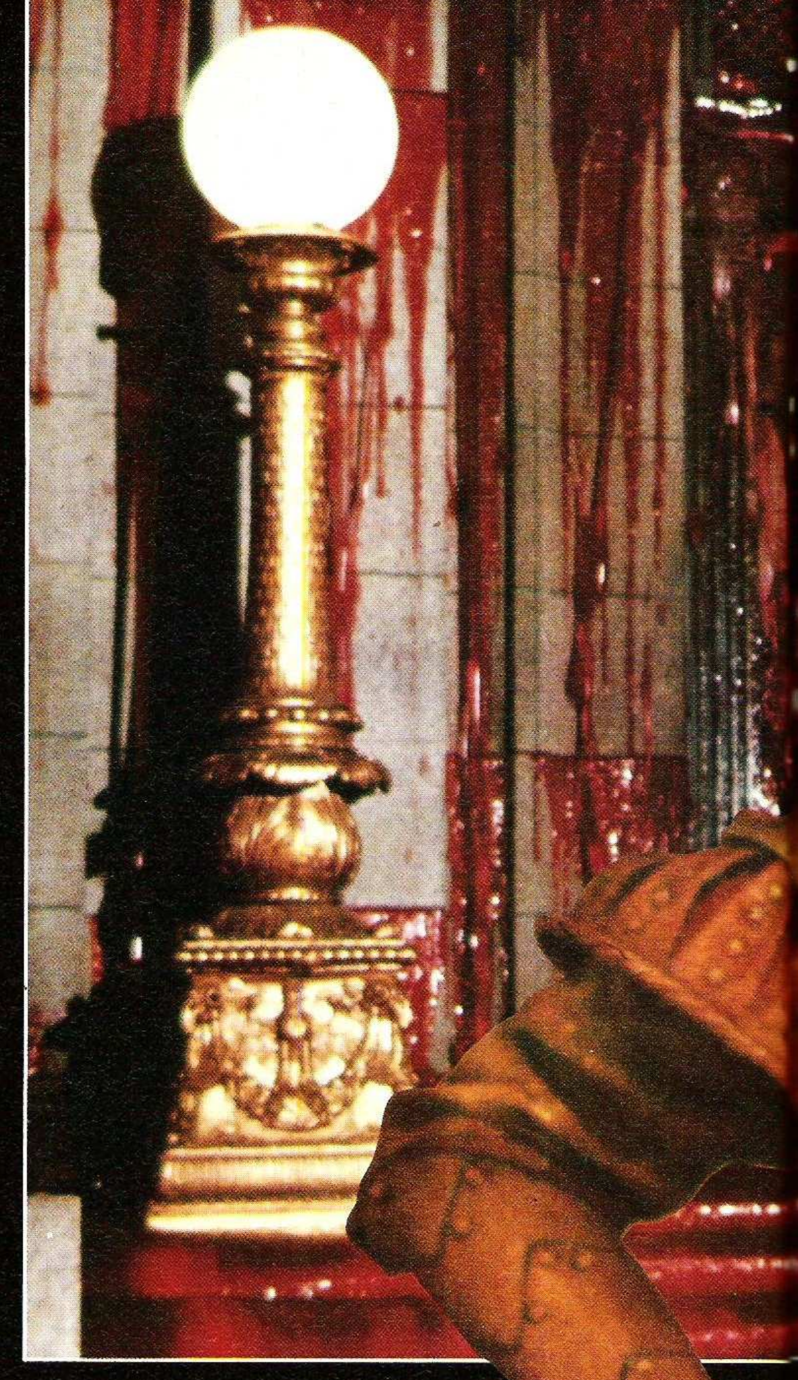
1 Batman-Movie	Ocean
2 Beach Volley	Ocean
3 Kult	Exxos
4 Populous	Electronic Arts
5 Beast	Psygnosis
6 Lizenz zum Töten	Domark
7 Summer Edition	Epyx/US GOLD
8 Silkworm	Virgin
9 Xenon II	Image Works
10 Buffalo Bill	Tynesoft

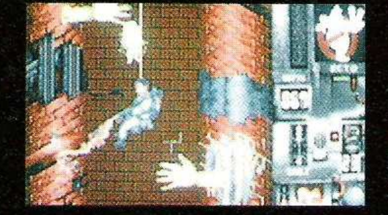
Top Ten/PC

1 Virus	Firebird
2 Search for Titanic	Capstone
3 Caveman Ughlympics	Electronic Arts
4 Personal Nightmare	Horrorsoft
5 Buffalo Bill	Tynesoft
6 F-15 Strike Eagle II	MicroProse
7 Falcon F-16	Spectr. Holobyte
8 MicroProse Soccer	MicroProse
9 Leisure Larry II	Sierra On-Line
10 Archipelagos	Logotron

Die Geister sind u

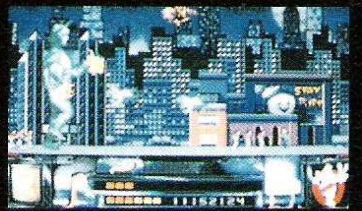
1984 schlugen der Film und das Spiel sämtliche Rekorde. Ghostbusters wurde mit über 2 Millionen Einheiten zum meistgekauften Spiel des Jahres. Die Chancen für Teil 2 stehen gut, diesen Erfolg zu wiederholen. Rechtzeitig vor dem Filmstart im Januar ist GHOSTBUSTERS II erhältlich. Für alle die, die die Fortsetzung erleben oder neu entdecken wollen.
Neuer Film – Neues Spiel, natürlich wieder von Activision.
Für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und PC.











Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

GHOSTBUSTERS™ II

vieder los!





Streß und Hektik und andere Katastrophen ...

... beuteln uns täglich, stündlich, jede Minute, und dann klingelt auch noch das Telefon. Mir gegenüber sitzt jetzt eine neue Kollegin, Gabi – keine Ahnung, was die da den ganzen Tag lang macht – zumindest ist sie ganz nett und versucht nicht, für irgendwelche Aschenbecher, die ich nicht fülle, 50 Pfennig von mir zu kassieren, wie es Frau Bebendorf aus Grebendorf (selten so gelacht...), eine der nicht zu entmutigenden Putzfrauen tut, die unser Chef durch die Hallen düsen läßt. Die Secret-Service-Seiten sind glücklicherweise wieder einmal voll geworden, um auch einen für Euch interessanten Teil Vorwort zu schreiben. Bei Tips und Tricks werde ich in Zukunft, wenn möglich und vorhanden, den Namen des Einsenders anhängen. Das spart mir das Erfinden von neuen Dankeshudeleien und Euch die Nerven, die ansonsten bei deren Lektüre draufgegangen wären. Äääähm, ansonsten ist alles voller Aale und zerkratzt, und das Vorwort ist hier zu Ende. 16 Tons! Weil's mir gerade noch einfällt: Schönen Gruß an E. H. aus Hamburch und danke der Nachfrage! Schönen Tag noch, Uli! (P.S.: Hier ein weiteresmal unsere Adresse für alle, die sich gern beteiligen möchten, indem sie uns irgendwelche Tips schicken: ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege)

Wir bringen's einfach immer wieder: Bei dem Rollenspiel **DIE DUNKLE DIMENSION** kann man die Charaktere manipulieren! Man nehme einen Maschinensprachemonitor, lade die Daten von Diskette mit *LOAD„DDD.SAVE",8,1* und untersuche den Bereich von $C000 bis $C0F0. Näheres steht in der Abbildung, für die wir uns bei *Dominic Schuhmacher* bedanken!

```
>0C000 59 A8 18 2E 01 01 5A FF:
>0C008 15 FF 3C FF 3E FF 00 00:
>0C010 00 00 00 00 00 00 2D 00:
>0C018 45 2C 01 00 00 00 00 00:
>0C020 00 00 00 00 F2 2F 8B A5:
>0C028 A6 0F 00 00 03 00 27 E9:
>0C030 F1 FB F8 16 FD 00 00 02:
>0C038 27 6A 00 01 0E 04 15 09:
>0C040 0E 20 09 2E 20 20 20 20:
>0C048 09 0B 09 09 09 09 61 00:
>0C050 EA 00 4A 00 4A 00 15 00:
>0C058 00 04 95 00 22 00 10 02:
>0C060 00 00 00 00 00 01 00 00:
>0C068 00 00 00 01 00 00 00 01:
>0C070 01 00 00 00 01 00 00 00:
>0C078 01 00 01 00 00 00 00 00:
>0C080 01 01 00 00 00 00 00 00:
>0C088 00 00 00 00 00 00 00 00:
>0C090 00 00 00 00 00 00 00 00:
>0C098 01 01 01 00 00 00 00 00:
>0C0A0 00 00 00 00 00 00 00 00:
>0C0A8 00 00 00 00 00 00 00 00:
>0C0B0 00 00 00 00 00 00 00 00:
>0C0B8 3C 12 2B 17 15 05 0C 00:
>0C0C0 00 00 01 01 00 01 01 00:
>0C0C8 00 01 00 01 00 00 00 00:
```

LEGENDE

- = Name (Ø1 = A, Ø2 = B, ...)
- = Eigenschaftswerte: Stärke, Geschicklichkeit, Klugheit, Charisma, Attacke, Parade
- = Vitalität momentan = $ØØ61, maximal = $ØØEA
- = Astral momentan = $ØØ4A, maximal = $ØØ4A
- = Erfahrungspunkte (= $ØØØØ15), Stufe (= $Ø4)
- = Goldstücke (= $ØØ95)
- = Nahrungsvorrat
- = Zaubersprüche A–H (ØØ = nein / Ø1 = ja)
- = Zaubersprüche I–P (ØØ = nein / Ø1 = ja)
- = Menge nützliche Gegenstände (Reihenfolge stimmt nicht): Splitter, Glasflöte, Feuerring, Eichendolch, Kompass, Sextant, Lampe, Fackel
- = Menge Ingredienzen (Schwefel, Knoblauch, Ginseng, Zirbelkraut, Blutflechte, Totenblume, Gift der Nacht, Alraune)

Waffen und Rüstungen: $ØCØ6Ø – $ØCØ97

200 zu 136

TIPS:

Wer den **ZAMZARA**-Cheat noch nicht gekannt hat, lernt ihn jetzt kennen: Beide Shift-, die Commodore- und die Returntaste gleichzeitig drücken und zack!

Anscheinend gibt es noch eine andere Version des **GRADIUS**-Cheats auf dem NES. Man gehe ins Spiel, mache eine Pause (im wahrsten Sinne des Wortes) und mache mit dem Joypad einige Dinge: Hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, B, A und wieder starten.

Mr. NES

Wenn jemand ein paar Spiele von *PLAYERS* und auch ein *Action-Cartridge* besitzt, dann könnte dies für ihn interessant sein: Man lade das Spiel von Kassette und gebe im Spiel einen Reset. Man schalte das Toolkit-System wieder ein, gebe ein *OLD* und drücke *F1*. Im folgenden Listing (es ist meist nicht sehr lang) sucht man schnell die Anweisung *MI=MI+1* und ändert sie in *MI=MI+0* um. Man findet sie meist in der Nähe des *Game Over*-Strings. Und jetzt endlich startet man mit *RUN*, und die Sache ist gegessen.

Marco Zorich

Und hier starten wir einen Versuch, **BUBBLE BOBBLE** auf dem C-64 einen Poke zu versetzen. Man nehme sein Original, ein beliebiges Bearbeitungsmodul und setze in *$04D8* eine *$BD*. Toi, toi, toi!

TIPS

Bei **MR. HELI** auf dem C-64 kann man im zweiten Level den Code *CAFCAHDAAV JJJJJ DCKBX* eintippen. Wenn er nicht funktioniert, bin ich aber nicht der Schuldige, denn eingesandt hat ihn

Till Brückner

So, dies ist der eindeutig heißeste Tip zu **AFTER BURNER** auf dem C-64: Wenn man die Taste *CTRL* gedrückt hält, kommt man angeblich nach einigen Momenten einen Level weiter.

A. Weppel

Und jetzt, wo alle Müllkönige glücklich sind, können wir uns der **MARS SAGA** voll und ganz widmen:
Wie man in das Höhlensystem gelangt, welches nach Proscenium führt, dürfte allen inzwischen klar sein, überspringen wir's also einfach. Also, bevor man das System der *VOLCANIC VENTS* betritt, sollte die Party schon ziemlich gut drauf sein. Besonders der Arzt der Party sollte mindestens das *Med Kit A* beherrschen, da die Höhlen mit *Cave Inns*, *Steam Vents*, *Lava Streams* und jeder Menge starker Feinde gespickt sind.
Das Höhlensystem besteht aus drei Leveln, danach ist man in Proscenium. Die Stadt selbst ist völlig zerstört, und man sieht auch, wodurch. Lediglich die Minen der Stadt können betreten werden. Hier sind die Gegner harmloser, und man kann ihnen fast immer mit *Flee* ausweichen. Hinter den Minen gibt es mindestens zwei weitere Höhlen. Das Durchforsten der ersten Höhle langt allerdings für das Lösen des Spiels. Weiß der Geier, ob die anderen Höhlen auch einen Sinn haben.
Zur großen Freude versagt hier die *Mapping Box*, weil Kartenzeichnen hier nämlich lebenswichtig ist. In den Höhlen findet man jede Menge *Rubber Balloons*, die von den Marsianern ausgeschieden wurden. Je mehr von diesen Dingern man findet, desto besser versteht man die Marsianer und ihre Kultur. Hinter ihnen findet man oft marsianische Ausrüstungsgegenstände (*Reaver Rifle*, bestes Gewehr, *Rifle Skill* für alle außer Tom Jetland erforderlich, *Buzz Gun*, beste automatische Waffe, kein *Skill* erforderlich, *Synapse BM*, gute automatische Waffe, mit dem *Pulse Laser* vergleichbar, kein *Skill*, *Marrow Bat*, gute Schlagwaffe, kein *Skill*, *Render*, beste Schlagwaffe, kein *Skill*, *Paralyser* (erzeugt *Pain*), beste *Arc Gun*, hoher *Arc Gun Skill*, *Mind Blast* (erzeugt *Death Ray*), gleichwertig mit *Paralyser*, aber kein Skill, *Mind Melt* (erzeugt *Death Ray*), Anwendung wie *Thrown Weapons*, kein *Skill*, kann für einen (!) ganzen Kampf verwandt werden, *Armor?*, bester *Armor* im Spiel, *Battle Armor Skill*, *Mind Mend*, bestes *Med Kit*, kein *Skill*, heilt bei einmaliger Anwendung bis zu 100%, verbraucht sich nie).

Hat man die Höhle hinter den Minen ausgelotet, geht man den ganzen Weg nach *Parallax* zurück. Man sollte die Party nun noch einmal ordentlich trainieren und Schwachpunkte der einzelnen Charaktere ausmerzen. Nun packt man noch genügend flächendeckende Waffen in sein Säckel und betritt die Tunnel *A.* oder *A-* in *Parallax* oder *A9* in Progeny (die Tunnel befinden sich immer an den nördlichsten Enden der Städte). Für die Lösung ist es egal, welchen Tunnel man wählt, die Tunnels sind jeweils Labors der Marsianer, in welchen sie mit Hilfe von Maschinen neue Lebensformen schufen. Eines Tages bohrten Minenarbeiter von Proscenium ungewollt diese Tunnel an. Dadurch entkamen die neuen Lebensformen aus den Labors und zerstörten Proscenium.

Und jetzt tun wir was für, d.h. gegen **PRISON**.

Level 1: Die Compu-Karte und die Uhr nehmen (einen Blick auf das Handgelenk werfen) und mit der Karte die Tür öffnen.

Level 2: Den Code-Stecker holen und ihn in die Buchse an der Tür tun. In den Raum mit der Bombe gehen. Das rote Kabel des Zünders durchschneiden und den Sprengstoff aufheben, vor dem Schutthaufen ablegen und schnell zur Seite gehen. Jetzt das Juwel und die Krawatte einsammeln, zum Penner gehen und das Juwel gegen die Verkaufsautomatenmünze tauschen. Bis 21h warten (möglichst irgendwo schlafen), in den Nachtclub gehen, dort die Krawatte ablegen und das Brett aufnehmen. Nun zum Ticketautomaten (das Brett braucht man für das große Loch vor der Bahnstation), dort die Münze einwerfen und ein Ticket in das Zentrum der Stadt wählen. Man nimmt das Ticket und gibt es dem Kontrolleur. Man kann jetzt in den Zug einsteigen.

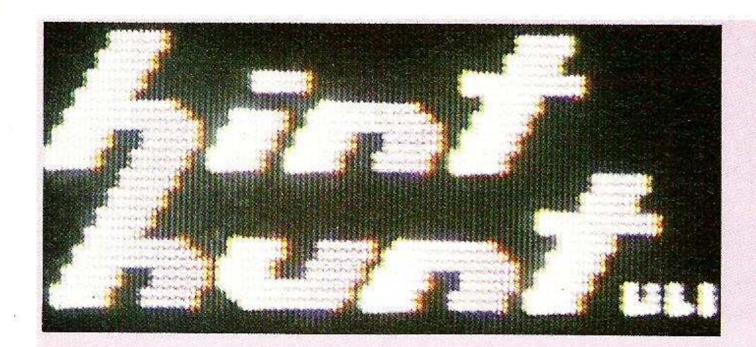
Level 3: Zuerst das Videoband holen, danach den Kontrollstecker. Das Videoband tauscht man nun gegen die Information des Gnoms und macht sich auf, um in der vom Gnom angegebenen Zeit vor der Bank zu sein. Man nimmt die Waffe, fährt im Block A mit dem Lift nach oben, öffnet mit dem Kontrollstecker die verschlossene Tür, tauscht ihn gegen den Kontrollstecker 3 und öffnet mit ihm die Tür im Erdgeschoß. Nun also zur Bank! Die Waffe tauschen wir beim Gnom gegen die Kombination. Man betritt das Bankgewölbe und nimmt, wenn man den Kontrollstecker weggelegt hat, die Münze auf. Die Kombination braucht man nun auch nicht mehr (??!?). Man holt sich nun das Ersatz-Robot-Gehirn, geht zur Sekretärin, entfernt ihr Gehirn, fährt mit dem Lift in den ersten Stock und nimmt das Schiffsteil. Anschließend holt man das andere Schiffsteil (ist bei der Mülltonne versteckt), geht zum Transporter und wirft die Münze ein.

Level 4: Man holt den Minen-Detonator und den Treibstoff. Mit dem Minen-Detonator sprengt man die Minenfelder (beim dritten Feld bleibt immer eine Mine heil!), macht sich mit dem Lift nach oben, nimmt den Schneidbrenner und füllt ihn mit dem Treibstoff. Man fährt noch einen Stock höher und entfernt mit dem Schneidbrenner das Lüftungsgitter.

Level 5: Den Hebel umlegen, das Schiffsteil nehmen, den Identitäts-Handschuh holen und mit ihm die Tür öffnen. Den Transporter T-1 benutzen, das Stellrad holen und mit ihm den Gashahn abdrehen. Wenn der Penner im Lüftungsschacht ist, verschließt man alle Ausgänge (Hebel benutzen) und läßt ihn erst wieder heraus, wenn er einem etwas Wertvolles verspricht. Den Servo-Antrieb nimmt man und benutzt den Transporter T-3. Nun wird der Servo dem Alien gegeben, der Dongle-Stecker und das Schiffsteil geholt, erneut der Transporter T-1 benutzt. Mit dem Dongle-Stecker kann man nun die Sperre am T-4 ausschalten und durch den Transporter gehen.

Level 6: Hier legt man den Stein auf den Kontakt und holt den Stiefel (unterwegs den richtigen Hebel umlegen, haha!), sowie das Solenoid. Den Stiefel braucht man für den anderen Kontakt. Mit dem Solenoid aktiviert man den Medo-Roboter. Nun wird das Bronzetablett und das glühende Plasma aufgehoben, woraufhin letzteres dem Medo-Roboter geben wird. Jetzt sollte man eine Arznei gegen die Seuche verlangen und sie dem Seuchenkranken verabreichen (dabei muß man fix sein). Nun wird der Raum kurz verlassen, das hinterlassene Schiffsteil eingesammelt, der Schlüssel geholt und das Bronzetablett dem Zöllner gegeben. Nun noch die Tür mit dem Schlüssel öffnen, die Müllhalde nehmen (??) und dem Müllkönig geben. Den Hebel umlegen, den Schrott und die andere Müllhalde holen. Beides wiederum dem Müllkönig geben, das Schiffsteil und den Teleportpass aufnehmen, den Teleporter benutzen. Das war's!

Thomas Kozina



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Und immer wieder das eine alte Thema: **POLICE QUEST II**. Ich meine, schließlich muß alles gesagt sein, und wer nun immer noch nicht tauchen darf, der kann Sonny in seiner Brieftasche nach dem *certificate* suchen lassen. Aha! Gefragt hatten hier eine ganze Menge Leser.

Marcus kommt bei **HILLSFAR** bei der Sache mit dem Dieb nicht zurecht. Sein letzter Hinweis war *A thief was murdered in the northwestern part of the city* und nun ist der Zappen ab...

Schwenken wir nun zur Hotline ab...

PHANTASIE III: Wie kommt man in den dritten *Magical Pool*?

PHANTASIE I: Wie kann man am Ende des *Temple of Dosnebia* verhindern, daß der schwarze Lord abhaut? Wie kommt man in den Tempel der *Dark Dominion Clerics*?

PHANTASY STAR: Wie bekommt man das *Hovercraft*? Wie bekommt man den *Magic Key*? Wie sieht's mit einer kompletten Lösung aus?

Y's: Wie kann man den letzten Endgegner besiegen? Selbst mit voller Ausrüstung kommen ein paar Leser nicht zu Potte.

Und zurückgeschwenkt...

Charles Schwab sucht die Lösung von **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS**.

Ein Problem anderer Art hat Alexander Klutzny. Er besitzt das Programm **SUMMER GAMES I** auf Kassette und weiß nicht, wie er die Disziplinen nach dem 100-Meter-Lauf laden soll. Auf dem Monitor erscheint zwar der Befehl *PRESS REWIND ON TAPE*, ist dies aber getant, folgt nichts weiter. Was hängt hier wo?

ULTIMA II: Irgendjemand kommt keinen Level höher. Woran liegt's?

FORGOTTEN WORLDS: Kennt jemand einen Cheat für dieses Game?

MIRACLE WARRIORS: Wo bekommt man den *Odysseus-Schild*?

JACK THE NIPPER 2 (C-64): Hier hat jemand ein Seil gefunden. Was kann bzw. soll man damit tun?

BATTLETECH: Einer sitzt rum und findet die *Cache* trotz unserer Lösung einfach nicht.

ELITE: So, jetzt wollen wir's aber genau wissen! Wann genau kommen bei ELITE auf 16Bit die einzelnen Missionen, und wann ist man endlich *Elite*???

DIZZY: Wie kann man *Zaks* besiegen?

Und C-64: Stefan hat zwei Fragen. Welches Wort muß man dem Archmage *Flain* im Turm Skara Braes sagen? Gibt es irgendwelche Pokes oder Cheats zu **M.U.L.E.**?

So, jetzt gibt's nochmal die eine letzte endgültige Frage zu **WASTELAND**: Der genaue Weg durch die *Base Cochise* und deren Sprengung und so. Hier is' er nich', wo is' er dann?

Noch einmal **POOL OF RADIANCE**! Andreas Michligk sucht das Versteck der *Lizardmen* und findet's nicht!

Und heute machen wir mit einem Oldie auf: I. Schütt weidomiert bei **BARD'S TALE I**. Wofür wird der *Exorwand* benötigt? Welche Antwort muß man dem *Magic Mouth* in *Kylearans Tower* geben? Haben die 396 *Berserkers* in *Harkyn's Castle* etwas mit der Lösung zu tun? (Der *Exorwand* heilt Besessenheit oder sowas, die Antwort lautet hoffentlich *STONE GOLEM* und die Berserker sind dazu da, das Spiel nur ein wenig zu würzen.)

M. L., der Ungenannte, got bei **STEIN DER WEISEN** stuck. Er steht vor dem Stadttor und kommt nicht rein, da sich einfach kein Käufer für das Huhn finden will. Was nun?

In die Zeitmaschine bei **CHRONO QUEST I** einzusteigen, scheint auf dem Amiga ein Problem darzustellen. Zumindest weiß Walter Namenlos nicht weiter. Wer tut's?

FRANKIE CRASHED ON JUPITER ist alt. Das kann niemand bestreiten. Einem geht der Sauerstoff aus, das find' ich gut. Wie bekommt man das Mondmobil in Gang? Was macht man mit folgenden Gegenständen: *Listing* mit Code *Kingsoft, 3D-Chess, RAM-Card, Tape-Recorder, Jupiter Dust, Wrench, Empty Cup, Laser* und *Android*?

Mathias Breitschrift kommt bei **POLICE QUEST I** mit den Motorradrockern nicht klar. Wer will es ihm nochmal erklären? (Ok, ich mach's: Also, man geht hin und sagt den Rockern, daß sie ihre Krads ein wenig beiseite bewegen möchten (*move bikes* müßte hier Wirkung zeigen). Da sie anscheinend nicht ganz einer Meinung mit Sonny sind, brät der ihnen eins mit seinem *nightstick* über, und der Ofen läuft...)

Was muß bei **MINDSHADOW** in Luxemburg gemacht werden? Einfache Frage, schnelle Antwort?

Und wieder **POOL OF RADIANCE**: Wo findet man die *Silver Bottle* in den Koboldhöhlen im Osten? Eine Frage von Sascha Gebauer.

Sprite möchte mal was zu **NEW ZEALAND STORY** fragen: Wie geht der Weg im Labyrinth von Level 5-2? (Wissen wir auch nicht! Der Cheat allerdings funktioniert so: Man gibt im Titelscreen *MOTHERFUCKENKIWIBASTARD* ein und hat unendliche Leben!)

Und wieder eine oder zwei Fragen, diesmal von Tobias Hardt: Wie entkommt man bei **THE HOBBIT** aus dem *Goblin Dungeon* und aus dem *Elvenking Dungeon*? Wie kommt man unbeschadet zu dem Wasserfall? Bei der *Forest Road* wird man von etwas gestochen, nachdem es auch einen heruntergefallen ist. Was passiert jetzt?

Martin Waller sucht bei **SKRULL** auf dem Amiga den *Blood Bow*. Gibt es jemanden, der das Ding schon gefunden hat?

Wie man bei **CASTLE OF TERROR** durchs Schloßtor gehen kann, möchte Frank wissen. Die Zugbrücke geht runter, aber was dann?

Mr. Magic mit dem tollen Pseudonym kommt bei **SPACE QUEST II** die Bergwand nicht hoch, an die man kommt, wenn man den Wächter mit der Spore umgebracht hat. Cool bleiben und vielleicht antworten?

PLK 033379 D fragt uns, ob jemand die Codes von **HOLLYWOOD POKER PRO** kennt. Welche Codes denn?

Jetzt, wo bald der zweite Teil von **MERCENARY** erscheint, haben wir nochmal ein Paket Fragen zu diesem Renner bekommen. Arnold Martin fragt sich und uns: Wie kann man die beiden Mächte voneinander unterscheiden? Was kann man mit dem Stuhl und dem Verbandskasten machen? Was ist mit den Räumen, bei denen auf der Tür ein Dreieck ist? Wenn man durch eine Beam-Tür geht, landet man ab und zu im Gefängnis. Im Gefängnis sind zwei Punkte. Was haben die zu bedeuten? Außerhalb des Straßennetzes ist so ein seltsames Gebäude. Was hat es damit auf sich? Was kann man mit den Radaranlagen anfangen?

Und nun geht es offiziell mit **BLOODWYCH** los! Robert kommt bei der ersten Spinne nicht weiter. Wie verhält man sich am besten?

Am 31. Oktober schlugen Fix und Faxi zu. **QUESTRON II**: Wo genau findet man den *Wand of Power*? Wie öffnet man die grüne Pforte, die in die *Tombs* führt? Wer hat allgemein Tips zu **SWORDS OF TWILIGHT**?

In unserer **GOLD RUSH**-Lösungshilfe steht, daß man mit dem an den Faden gebunde-



nen Magneten „angeln“ soll, um den Schlüssel zu bekommen, mit dem man dann die Tür öffnen kann. Philipp Albert kommt nicht klar. (Soweit wir wissen, muß man mehrmals versuchen, das Seil herunterzulassen und wieder einzuholen. Nach einer gewissen Zeit bleibt der Schlüssel am Magneten hängen.)

WASTELAND: Wo genau (!) kann man den *Android Head* finden?

Hat schon wer 'nen Cheat für **XENON II**? Mehrere Leute suchen ihn bereits, bloß alle ohne Systemangabe! Schlümpfe!

Jürgen Hüsken fragt zu **ALEX KIDD – High Tech World** nach einer genauen Beschreibung der Lage der letzten beiden Kartenteile. Wer hat sie?

Ein Herr Rübezahl (naja, vielleicht auch ohne „Herr“) sucht einen Cheat für **CYBERNOID I**. Ein hoffnungsloser Fall? (Man gehe ins Tastenbelegungsmenü und gebe *Y X E S* ein – und Cheat!)

Hier machen wir sogleich mit **DEMON'S WINTER** weiter. Bubble und Bobble schaffen es nicht, die Zaubersprüche „Feuer-Summon-Windrunen“ und „Posession“ zu erlernen. Was ist zu tun, um in den Katakomben des Gottes *Gamur* (diese befinden sich außerhalb des Tempels) nicht von den Wänden erdrückt zu werden?

... und ein paar Antworten

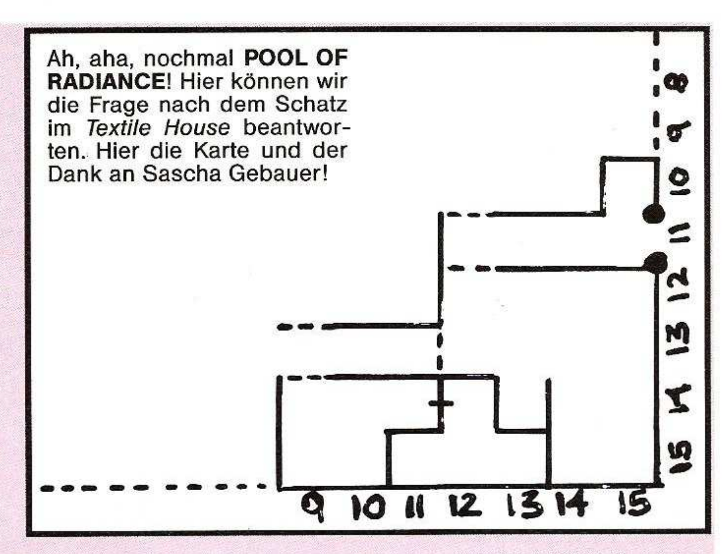
Fangen wir mit **ULTIMA IV** an. Die Sache mit dem *Justice*-Wert aus Nr. 8+9/89 ist einigermaßen geklärt. Marcus Ostmann schreibt, daß der Wert auf die Spitze gebracht werden kann, indem man entweder beim Kauf von Reagenzien immer den vollen Preis bezahlt oder die Bettler immer mit etwas Gold versorgt. Einfach mal austesten uns besten Tank!

Gleicher Einsender, andere Antwort: **POOL OF RADIANCE** aus Ausgabe 11/89! Das Nomadenlager findet man direkt oberhalb des großen Waldes. Hier kann man ruhig mal ein klein wenig suchen und wird sicher schnell Erfolg haben. Und meht: Der alte Dieb befördert die Partymitglieder nicht, was auch zum Lösen des Spiels überhaupt nicht nötig ist. **Und hier noch einmal für alle, die's einfach nicht glauben wollen:** Der erfolgreich beendete Kampf gegen Tyranthraxus ist die letzte echte Aktion in POOL OF RADIANCE. Man kann zwar noch weiterspielen, aber es wird sich nichts Tolles mehr ereignen!

Eva Hoogh war bereits in Ambrosia, denn hier geht es um die Lösung von **ULTIMA III**. Und so gelangt man hin: Man kapert ein Piratenschiff und stürzt sich mit ihm in den Meeresstrudel. Das sollte man aber nur tun, wenn jedes Partymitglied alle vier *marks* hat, da die Party sonst den Abgang macht. In Ambrosia stehen die vier *Shrines*, in denen man seine Eigenschaften aufbessern kann. Im Südwesten des Landes ist ein Schiff, mit dem man Ambrosia wieder verlassen kann. Tach, schön' Urlaub gehabt? Gruß auch an Stefan Siebt!

„Blub“ macht die Frage zu **FLUNKY** aus Nr. 10/89. Martin Löffler weiß die Antwort: Im Keller findet man eine im Wasser versteckte Bombe. Die steckt man sich ein. Man macht ein Feuer im Kamin und legt die Bombe davor. Hier muß sie nun solange liegen, bis sie sich „rot“ gefärbt hat. Die Zeitspanne, bis dies der Fall ist, überbrückt man am besten in der Küche, wo Flunky sich die Kiste mit der Bezeichnung *red* besorgt. Weiter geht's, die Kiste muß vor Fergies Tisch! Und nun ist Schnelligkeit angesagt. Die Streichhölzer auf die Bombe legen, welche nun zu flackern beginnt. Man nimmt die Bombe, packt sie in die Kiste und packt dann die Kiste auf den Tisch. Die Bombe explodiert in der Kiste und verteilt die rote Farbe auf Fergies Gesicht. AUs lauter Freude über die wiedergewonnenen Sommersprossen gibt Fergie einem das ersehnte Autogramm.

Von Karl Wiltsch haben wir die Antwort auf die **MIND-SHADOW**-Frage (ASM 11/89) erhalten. Hier die Wertung der deutschen Jury: Zuerst muß man in die Kajüte und am Arzt vorbei. Man gelangt so in den Mannschaftsraum, wo es ein Fehler wäre, sich mit den ganzen Jungs anzulegen. Also pickt man sich einen heraus, bzw. gibt *hit man* ein. In der Küche, die man nun betreten kann, befindet sich ein Messer (grabsch!), mit dem man sich auf den Weg zu Ankerspinne macht. Dann dort angekommen, trennt man das Halteseil mit dem Messer durch, der Anker fällt, das Boot bleibt stehen und den Rest seht Ihr selber!



Ah, aha, nochmal **POOL OF RADIANCE**! Hier können wir die Frage nach dem Schatz im *Textile House* beantworten. Hier die Karte und der Dank an Sascha Gebauer!

In Ausgabe 6+7/89 hatten wir eine Frage zu **LAST NINJA II** auf dem Schneider. Wie sich das gehört, erscheint die Antwort ein Vierteljahr später. E. Heeb weiß dies: Im fünften Level muß man im schrägen Winkel von unten rechts nach oben links in den „windfreien“ Raum direkt vor dem Ventilator laufen und dann einen Wurfstern opfern. Dies bewirkt die Stillegung des Ventilators. Damit dürfte dies soweit klar sein. Besten Dank und so.

Eduard Fast prrrääääsentiert: Die Antwort zur **ELITE**-Frage aus ASM 11/89. Um die Jungs von dem Planeten retten zu können, braucht man einen *Fuel Scoop*. Nach dem Hyperraumsprung wird der Bildschirm rot und der Tank geleert. Nun muß man zur Sonne fliegen und mittels *Fuel Scoop* auftanken. Hat man aufgetankt, fliegt man zum Planeten, sammelt die Schlümpfe ein und macht einen Hyperraumsprung! (P.S.: Die fünfte Mission hatten wir schon mal erklärt. Man erkennt die Station. Mit einigen gezielten Schüssen muß sie vernichtet werden.)

Und zu **F.O.F.T.** waren auch einige Dinge eingegangen. Missionen kaputt oder doch nicht? Wie bekommt man die erste Mission? Wir haben nun zumindest eine Antwort, und zwar von Christian Engel aus Luxemburg. Um die erste Mission zu erhalten, muß man einfach mal sein Kommunikationsteil (das des Bordcomputers) strapazieren! Thanx!





MANHUNTER N.Y.

Der Lösungsweg zu **MANHUNTER** wird hiermit allen gegeben, die ihn noch nicht haben. Wir haben ihn von Marc Schäfer aus Lich. Moin!

Erster Tag: Man wird mitten in der Nacht von einem Orb aus dem Bett geworfen. Im Bellevue Hospital wurde eingebrochen. Man düst natürlich sofort dorthin. Ist man dort, fallen einem natürlich die vielen Orbs auf. Da man durch die Vordertür nicht in das Gebäude gelangt, tut man dies durch ein Loch in der Rückwand. Ist man drin, fällt der Blick erst einmal auf den Fuß der Leiche. Es handelt sich hier um Reno Davis.
Nachdem man in der Kirche nichts gefunden hat, geht man in die Bar. Dort setzt man sich an den Spielautomaten und spielt, nachdem man sein Können als Messerwerfer unter Beweis gestellt hat. Nun geht man ohne Umwege zum Ende des Labyrinthes und notiert sich die Reihenfolge, in der die Püppchen eliminiert werden (1. obere Reihe, dritte von links, 2. mittlere Reihe, zweite von links, 3. untere Reihe, vierte von links).
Weiter geht's zum Park, wo man aufs Klo geht und sich auf die letzte Kloschüssel im Damenklo setzt und ein paarmal zieht, bis man in der Kanalisation landet. Hier findet man zwölf Keycards, und zwar an den Stellen, an denen bei dem Spielautomaten die roten Felder waren – die beiden Labyrinthe Kanalisation/Spielautomat sind nämlich identisch! Eine Karte des Labyrinths findet man auf der Rückseite der *Manhunter Field Map*. Nun sollte man noch ein Medaillon finden.

Am Horizont ortet man ein Riesenrad, und schon steht das nächste Reiseziel fest: Der Vergnügungspark. Dort angekommen begibt man sich zur mittleren Schießbude. Hier wird man leicht an den Spielautomaten in der Bar erinnert. Da man sich ja (hoffentlich) die Reihenfolge in der Bar notiert hat, kann man jetzt mal ausprobieren, ob die auch stimmt. Hat man richtig geworfen, braucht man dem Budenbesitzer nur noch das Medaillon zu zeigen und die Datacard zu nehmen.

Zweiter Tag: Im Grand Central Terminal wurde ein Roboter gestohlen. Man schaut sich das mit dem MAD einmal an.

Person 1: Entpuppt sich als rockbegeisterte Dame, die man im *Wretched Exxed Nightclub* findet. Da der Aufpasser was gegen uns hat, geht man durch den Hintereingang. Wenn man die Punker erledigt hat und endlich drinnen ist, schaut man sich die Leute dort etwas genauer an. Kümmert man sich um die Falschen, kommt der Aufpasser und setzt einen an die frische Luft. Dies geschieht auch mit der Zielperson, die dabei ein Keycard verliert...
Person 2: Diese Person trifft sich im Vent-O-Deli mit einer anderen Person und geht mit ihr zum Central Park, wo die Spur bei den Minenfeldern endet. Im Vent-O-Deli ist eigentlich nur das Bild, welches sich links hinten an der Wand befindet, wichtig. Dort liest man den Namen 'Harvey' und merkt sich diesen. Im Central Park kann man leider nur ausprobieren und Tee trinken. Ist man auf dem Feld mit dem Schild gelandet, geht's entweder zu einem Feld weiter, auf dem überall Steine herumliegen, oder es geht zu einem Feld mit einem See. Von dem Feld mit den Steinen aus geht's zu einem Feld mit einem Spazierstock, den man natürlich mitnimmt. Von dem anderen Feld aus geht es weiter zu einer Leiche. Auf dem Boden neben der Leiche liegt ein Taschentuch mit dem Namen 'H. Osborne' und ein Notizblatt mit dem Namen 'Anna'. Durch den MAD erfährt man die Adresse der beiden. Dort angekommen findet man die Leiche von Anna sowie einen Schlüssel.
Person 3: Erst einmal zeichnet man den Weg der Person in seiner Karte für das Museum ein. Dann fährt man hin und öffnet die Hintertür mit dem Schlüssel aus Annas Wohnung. Alle Türen lassen sich mit einer Keycard öffnen. Die Tür im vierten Stock bricht man mit dem Spazierstock auf. Dem Monster hinter der Tür zeigt man das Medaillon, und es öffnet einem die Tür (?). Dahinter befindet sich eine Leiche und Modul B (mitnehmen). Die Tätowierung sollte man sich ebenfalls einmal anschauen. Das Bild an der linken Wand sieht wie ein Plan der Wohnung aus. Das schaut man sich einmal an.

Dritter Tag: Im Greenwood Cemetery wurde ein Orb ermordet. Man sieht sich also den Fluchtweg des Mörders an. Zuerst geht es auf zur Kirche, wo man auf der linken Seite die Kerzen anzündet, wobei man sich an die Tätowierung erinnern sollte. Nun müßte sich eine Nische öffnen, in welcher man das Modul A finden kann...

Nun sollte man sich noch die zwei Zeichen an der Innenseite der Tür merken. In Adul's Pawn Shop zeigt einem der Mann hinter dem Tresen ein Brett mit verschiedenen Symbolen. Man nimmt das Kreuz und die zwei Symbole aus der Kirche. Nun öffnet sich eine Falltür... Die nun folgenden vier Zahlenkombinationen muß man erraten. Die erste verraten wir nicht, die anderen drei lauten '1031', '264' und '425'. Hinter der letzten Tür ist natürlich eine Leiche. Der Tote hat auf seiner Stirn nicht nur das allseits bekannte 'P' für 'Phil', er hat auch einen Namen auf seinen Mantelaufschlag aufgestickt: 'Harry'. Geht man weiter, hat man ihn: Phil mit Messer! Nachdem man ihm eine runtergehauen hat, haut er ab und verliert einen Zettel, den man mitnimmt. Weiter geht's zum Theater. Dort geht man in den Raum, in den auch der Flüchtende gegangen ist, und hängt das Bild ganz links ab. Es kommt ein Tresor zum Vorschein. Die erforderliche Kombination steht auf dem Zettel, den Phil verloren hat. Man schaue sich die Daten der beiden rechten Bilder an und erinnere sich an die Daten auf dem Grabstein, vor dem der Orb aufgespießt worden war. Man Kombiniere: Grabstein + Mantelumschlag = Harry Jones!
In Jones' Wohnung angekommen, fällt einem gleich das Bild aus dem Museum ein. Der Pfeil zeigte auf einen Kasten. Dieser Kasten ist hier das Radio. Mit dem Spazierstock haut man einmal drauf und nimmt Modul C. Der Mann im Central Park zeichnete Coo... an den Stein und hatte ein 'P' auf seiner Stirn.

Klarer Fall: Der Mann heißt 'Phil Cook'. In seiner Wohnung im Empire State Building weckt ein Computer unser Interesse. Man schaltet ihn ein und gibt als Passwort 'UCUCC' an. Mit dem Computer schickt man einen Wachroboter im Krankenhaus in die Halle (Alpha Security – Hall Protection).

Vierter Tag: Nachdem man den Computer repariert hat, geht's ab zu Bellevue Hospital. Da kein Bewacher da ist, geht man rein und wird von einem Orb entdeckt. Dieser ruft einen Wachroboter, und man landet etwas unsanft in einer Kammer, welche mit Skeletten übersät ist. Man wirft einen Blick durch die Luke an der Wand und wartet, bis der Orb weg ist. Nun bricht man das Gitter mit der Eisenstange weg. Ist das geschehen, sieht man sich die Maschine etwas genauer an und nimmt das Modul C, welches in der Maschine steckt. Dann zieht man den Hebel an der Maschine nach oben und klettert auf das Förderband. Nun kommt eine ganz nette Zwischenrunde, in der es darum geht, die Tür zu erreichen. Ist das geschehen, landet man auf der Straße. Weiter geht's zum Grand Central Terminal, wo man mit dem Spazierstock den Rolladen aufbricht. Im Inneren des Gebäudes steht ein Raumschiff der Orbs, leer und verlassen. Man steigt natürlich ein, steckt die Module in die Modulschächte, drückt den Knopf unter dem Blitz und drückt von den drei Knöpfen den mittleren. Man drückt nun alle Knöpfe, die man drücken kann, man muß lediglich darauf achten, daß man von den drei Knöpfen den rechten zuletzt drückt. Hat man das unterirdische Labyrinth passiert, braucht man nur noch auf alle Zentren der Orbs eine Bombe zu werfen. Als da wären: Bellevue Hospital, Empire State Building, Grand Central Terminal und die Freiheitsstatue. Leichter gesagt als getan, wenn Phil uns verfolgt. Aber auch Phil ist nicht perfekt, und irgendwann wird's schon klappen! So, vielen Dank nochmal an Marc!



In der Special Nr.5 hatten wir einen Lösungsansatz zu **LEGEND OF THE SWORD**. Hier kommt etwas neues, erweiterndes und verbesserndes Material von Frank Schmidt aus Berlin:

1. Im Geheimgang unter der Hütte findet man eine „Goldcoin", die Vorraussetzung zum Betreten der Sphäre zu den „Swamps" („LOOK", nachdem man hinabgestiegen ist).
2. In der Ruine im Südwesten existiert eine Falltür, die den Weg in unterirdische Gänge und zu einer Sphäre freigibt. Um diese Gänge betreten zu können, benötigt man die „Tinderbox", die übrigens auch bei den Trolls benötigt wird. Um diese zu erhalten, ist es notwendig, Humanoide zu töten, die einem kurz nach Spielbeginn, aber auch nur einmal (!) begegnen. Hierzu braucht man die Axt, die man beim von Manuela beschriebenen Kampf mit anderen Humanoiden erhält. Man sollte also unbedingt so laufen, daß einem diese zweiten Humanoiden früher als die zuerst erwähnten Humanoiden begegnen (aha!). Um nun in die Sphäre zu gelangen, die in den zuerst erwähnten Gängen ihr Dasein fristet, benötigt man einen „Ring". Diesen Ring besitzt der "Hunter", der ihn allerdings nicht herausgeben will. Schüttelt man ihm jedoch die Hände, wird ihm der Ring von einem Mitstreiter gestohlen.
3. Zum (angeblich) korrekten Vorgehen bei den Trolls benötigt man, anders als beschrieben, unbedingt Licht!
a) Durch die "Gates" kommt man wie beschrieben, später dann aber mit Licht weiter in einen weiteren Raum. Dieser enthält neben einer Statue eine Kiste, ein Faß Wein und einen Haken. Die Falle bei der Kiste, in der man einen Schlüssel findet, ist so leicht zu entschärfen, daß ich darauf nicht eingehen möchte. Auf jeden Fall muß man sich von den Trollen gefangennehmen lassen, was man dadurch erreicht, daß man sich „vollaufen" läßt. Man wacht dann in einer Zelle auf, die man vorher von außen betrachten konnte. Wenn man lange genug wartet, stirbt der andere Gefangene in der Zelle. Durchsucht man ihn nun, findet man die „Golden Disc". Aus der Zelle kommt man wieder heraus, indem man schreit, wenn ein Troll mal eben so vorbeikommt; da anscheinend mehrere Leute am Verdursten sind, ist er so blöde, auch noch hereinzukommen ... selbst schuld!
4. Mit Seil und Haken bewaffnet macht man sich auf den Weg zu den Klippen, wo man, indem man das Seil mit dem Haken schleudert, in die vorher unerreichbar hoch gelegene Höhle kommt, um dort etwas zu finden. Mit diesen Tips sollte man so um die 35 Prozent erreichen. Mal sehen, wie's weitergeht!

Wenn man bei **ULTIMA V** einmal all seine „Magic Skull Keys" verbraten hat, sollte man einmal mit der Köchin des Castle „Serpents Hold" sprechen. Von ihr kann man zehn „Skull Keys" bekommen (Kostenpunkt: 100 gp).
Gegen Mittag versteckt der Händler von Minoc fünf „Skull Keys" in dem Baum, der ganz oben links an der Mauer liegt (oder steht?).
Wenn man gerade mal im Keep „Bordermarch" ist, kann man den Waffenschmied nach „Weapons" fragen. Für das Passwort der Resistance (DAWN) bekommt man ein „Jeweled Sword" und ein „Jeweled Shield". Von Denis!

Von Frank Roth haben wir eine Beinahe-Lösung von **KULT** bekommen. Diese folgt nun:

In Gegenwart des Skorpions:
Benötigter Gegenstand: Fliege. Am Anfang einmal an der Statue beten und dann in den Raum „die Spinnwebe" gehen. Dort kriecht man vor die Frau und schenkt ihr die Fliege, weigert sich aber, sie zu küssen. Danach darf man sich eine Spinne aussuchen; man nimmt das blaue Exemplar und kehrt in den vorigen Raum zurück, wo man die Spinne in das Loch an der Statue steckt. Jetzt sollte sich eine Klappe öffnen und eine Person herauskommen. Nun muß man nur noch die Höhle inspizieren, und schon hat man einen Schädel.

Die Wand:
Benötigter Gegenstand: Messer.
Man muß so an die Tür links oder rechts kommen, daß die verschiebbare Wand geschlossen ist. Wenn man drinnen ist, müßte man eine Ritterfigur vor sich sehen. Nun sollte man sich auf die Stufe vor die Wand stellen und das Messer in den Schlitz an dem Bild stecken. Danach befindet sich an einer Abzweigung, an der man entweder nach links oder nach rechts geht; je nachdem welche Tür man genommen hatte, (logisch, was?) und durchsucht das Loch im Boden, wo man einen Schädel findet.
Jetzt muß man nur noch den anderen Gang entlanggehen.

Der Gehängte:
Benötigter Gegenstand: Keiner. Zuerst macht man mittels Psi-Power Licht (Solar), dann untersucht man die beiden Seile unter dem Mann und klettert an dem normalen Seil hoch. Ist man oben, zieht man an dem Hebel, bindet die Leiche los und durchsucht die Höhlung am Brett. Dort findet man einen... Schädel. Nun klettert man nur noch am normalen Seil herunter.

De Profundis:
Benötigter Gegenstand: Möglicherweise ein Seil.
Man wartet, bis der Haken aus der Decke kommt, und wirft dann entweder das Seil wie ein Lasso an den Haken und klettert hoch, oder man verwandelt sich mittels Psi-Power in eine Fliege und fliegt an den Haken. Nun wartet man, bis das Monster unter einem ist, und springt auf es. Nun braucht man nur noch zu warten; am Ende findet man automatisch einen Schädel.

Die Zwillinge:
Benötigter Gegenstand: Becher.
Man geht in den Raum „die Quelle" und füllt den Becher auf (vorher auf das Auge drücken). Danach in den Raum „die Zwillinge" gehen und in die erste Schlange Wasser aus dem Becher schütten, den Würfel nehmen, einmal würfeln und in die zweite Schlange werfen. Nun ab in den Raum „wer wird errettet?". Nun bewegt man soviele Hände, wie Augen beim Würfeln zu sehen waren, nach oben. Danach drückt man auf den Schlangenkopf an der Wand, liest dessen Inschrift und drückt nochmals auf den Kopf. Nun untersucht man die Gravur an der Wand und merkt sich deren Form. Nun an „die Quelle" gehen und das entsprechende Zeichen an der Bodenplatte suchen und öffnen. Hier findet man erneut einen Schädel.

Hat man nun alle Schlüssel abgegeben, bekommt man das „Ey" (oder so). Damit geht man nun aber nicht in das Traum-Zimmer, sondern durch die Tür daneben (man muß die Wache betäuben). Nun geht man den Gang immer weiter, bis man an eine Tür mit einer Kröte kommt. Man drückt auf das Auge und kommt in einen Geheimgang (Vorsicht! Steinschlag!). Dort bewegt man mittels Telepathie die Stange, geht dann durch das Gitter (links unten) und befindet sich nun in einem Berg. Nun geht's immer geradeaus, bis man vor einem alten Mann mit Tochter steht. Hier wendet man den Zonenscanner an und findet eine Mumie, eine Bohne und einen Trank, mit dem man seine Psy-Kräfte zweimal auffrischen kann. An der linken Abzweigung geht man nun geradeaus, bis man in ein Zimmer kommt, in dem man ein Schlachtmesser findet. Nun geht man in den Raum mit den Gittern und tötet die Priesterin. Das „Ey" wirft man in das Loch links unten – das Gitter öffnet sich. Man liest das Buch und nimmt mittels Telekinese die Statue (links oben über dem Kopf).
Man begibt sich nun in das Opfer-Zimmer und tötet die rechte Priesterin (Saura). Die linke Priesterin schaut man sich genauer an; bei ihr handelt es sich nämlich um Sai-Fai. Sie schließt sich einem zusammen mit einem Affen an. Nun geht man in den Raum mit den beiden goldenen Säulen und der Schlafmatte (neben dem Raum mit der Sternkarte). In der linken Ecke müßte hier eine Mulde zu sehen sein, in welcher eine Statue steht. Zu dieser Statue stellt man die, die man gefunden hat; es öffnet sich ein Tunnel, in den man den Affen setzen muß. Nun läßt sich die Sternenkarte im Raum nebenan öffnen; hinter ihr kommt es zum großen Endkampf mit Zorq, Qriich und Protizim Harssk.
Man sollte vorsichtshalber aus der Phiole trinken (vorher). Man klickt also die Sternenkarte an und geht durch die Passage. Nun wartet man. Zorq bekämpft man mit extremer Gewalt, bei Harssk wendet man einen Hrinwischer an. Die obere Klappe schließt man mittels Telekinese und wartet, bis Harssk sich abgewendet hat. Nun wirft man das Opfermesser nach Harssk und hat es geschafft.
So, hier nochmal vielen Dank an Frank Roth und Manfred Schierloh (Endsequenz).

Für alle, die das Spiel **MAGIC MARBLE** für teures Geld erstanden haben, sind hier die unglaublich wertvollen Codewörter für zehn Levels: *ADVERTISER, EVERYWHERE, TOOTHPASTE, CONNECTION, CLEVERNESS, COPYWRITER, TELEVISION, CIGARETTES, COMPLICATE, IMPOSSIBLE*. Nun noch das Passwort für die Endsequenz: *INTERESTED*, und das Passwort für irgendeinen Scroller: *IMPRESSUM* (mit einem *Space* hinten dran!). *Holger Seekamp*

Bei **POLICE QUEST II**, einem Programm, das immer wieder auftaucht, kann man gegenüber unserer Komplettlösung noch einige Extrapunkte herausschlagen. Zum Beispiel so: Bevor Sonny den *unmarked key* holt, untersucht er das Board, welches dort an der Wand hängt. Und so: Wenn Sonny erfährt, daß Bains ausgebrochen ist, fährt man zum Gefängnis und fragt dort den Gefängniswärter über den Fluchtwagen aus. Nun verlangt man, mit einem Zeugen zu reden und fragt ihn über Bains' Flucht aus. Und so auch: Sonny muß am zweiten Tag den Toten im Kofferraum fotografieren.
Es war aber noch mehr an Sachen drin, die nicht so ganz stimmten. Sonny kann notfalls vom Flughafen aus Colby und die Steelton Police anrufen. Dies kann er tun, indem er dem Angestellten sein *shield* zeigt und nach dem Telefon verlangt. Außerdem kann Sonny das Motel in 753 Third Street angeblich auch ohne *Backup* stürmen. *Burner*

Betrifft: C-64-**BATMAN – The Movie:** Bei der Kassettenversion kann man lügen und betrügen! Wenn man den zweiten Level nicht schafft, kann man sich nämlich einen ganzen Haufen Leben beschaffen, indem man, wenn die Aufforderung erscheint, die Seite B einzulegen und zurückzuspulen, einfach die Seite A einliegen läßt und nicht spult. Man drückt stattdessen die *Play*-Taste, und es erscheint die Kathedrale. Nun muß man nur noch sein Leben verlieren...*Uwe*

ARKANOID II: In der Highscoreliste *CHEETAH* eingeben. Nur C-64 ?

LAPIS PHILOSOPHORUM

Am Anfang des Spiels bist du in deinem Haus. Nun gehe hoch (H). Öffne die Kiste. Nehme aus der Kiste die Laute. Gehe nun wieder runter (R). Gehe jetzt aus dem Haus (RAUS). Du stehst nun in der Stadtmitte. Gehe nun zum verlassenen Haus (S,S,O,O). Fange dort eine Maus. Wenn du jetzt 'I', für Inventar drückst, siehst du dein Gepäck (In diesem Fall: Laute und Maus). Nun gehe zum Tischler (W,W,W,N,N,N). Leih dir eine Leiter (LEIH LEITER). Gehe dann raus. Nun gehe zur Sackgasse, wo Felix, der Kater, sitzt (S, W,W,W). STEIGE nun auf die LEITER. Nun siehst du den Kater. Jetzt locke den Kater mit der Maus (LOCKE KATER). Nun hast du den Kater im Gepäck. Gehe jetzt schnell zum Tischler zurück, und gebe ihm die Leiter. Gehe nun raus. Jetzt bringe Felix zur alten Frau (S,S,S,W). Gebe ihr den Kater. Nachdem sie dir das Amulett geschenkt hat, gehe in die Stadtschänke (O,N). Spiele dort mit der Laute. Ein Gast kauft dir die Laute ab, und du hast nun Geld. Gehe nun zum Stadttor. VERZAUBERE die WACHEN. Nun kann man aus der Stadt gehen. Doch zuerst gehe zum Marktplatz. (S,S). Kaufe dort Messer, Schaufel, Axt und Lampe. Gehe danach zur Seilerei (O,REIN). Kaufe dort ein Seil. Nun kannst du das Geld weglegen (LEGE GELD). Nun gehe zum Stadttor und aus die Stadt. Gehe nun zum Fluss (N,W,N). Das Schilf, das du siehst, schneide mit dem Messer ab (SCHNEIDE SCHILF). Durch 'tauche' rettest du dich vor den betrunkten Raubrittern. Nun lege das Messer und den Schilfhalm wieder weg. Gehe jetzt zur Felsspalte (N,N,O). Den Stab nehme an dich. Gehe nun zum Waldanfang (W,N). Die geraden Bäume fällst du nun mit der Axt (FÄLLE BÄUME). Nehme natürlich auch die Stämme (NIMM STÄMME). Doch die Axt behalte!!! Nun gehe zum Pfad (W,N). Mit den Stämmen und dem Seil baue dort ein Floß (BAUE FLOSS). Dann gehe auf's Floß (GEHE FLOSS). Nun stoße das Floß zur Höhle (STOSSE N,N,O; immer vor der Richtung STOSSE tippen). Am Weg gehe ans Land (GEHE LAND). Nun zur Höhle (O, REIN). Bevor du nun das 'Galgenspiel' spielst, speichere den Spielstand ab (SPEICHER). Nachdem du gespeichert hast, gehe in die Höhle (O oder S – ist egal). Nun will der Troll mit dir spielen, bevor er dich in die Höhle läßt.
Tippe 'JA' oder 'OK' ein. Er erklärt kurz das Spiel, und dann geht's auch schon los. Falls du das Wort nicht errätst, bevor der Galgen fertig ist, bist du tot. Aber drücke in diesem Fall F1 für neues Spiel. Stehst du nun wieder in deinem Haus, lade den gespeicherten Spielstand (LADE). Jetzt bist du also wieder beim Troll. Nun spiele solange 'Galgenmännchen', bis du das richtige Wort erraten hast (soll auch mal vorkommen...) Hast du es endlich geschafft, gehe nach Süden.

Die Werkzeugkiste öffnen. Nehme den Hammer und die Nägel heraus. Nun gehe zu den Holzbohlen (O,O,S). Lege zuerst die Lampe weg (war nötig für das Betreten der Höhle). Jetzt kannst du die Balken nehmen (NIMM BALKEN). Nun gehe in den zerstörten Stollen (N.W.S). Repariere dort den Stollen mit den Werkzeugen und den Balken (BAUE BALKEN). Nun kannst du den Stollen weiter betreten (zuvor wäre er zusammengestürzt). Gehe nach Westen. Den Hammer kannst du nun weglegen. Am Ende des Stollens liegt das Erz, eine Zutat des LAPIS PHILOSOPHORUM. Dieses nehme man auch. Nun gehe erst zum Drachen, bevor du aus der Höhle gehen willst (O,N.N). Den Diamanten nehme aus dem Maul des Drachens (NIMM DIAMANT). Jetzt gehe wieder zum Troll (W). Ihm gibst du den Diamanten (GEBE DIAMANT). Nun läßt er Dich aus der Höhle gehen. Gehe jetzt zum Floß zurück (N,W). Gehe auf's Floß und fahre zurück zum Pfad (STOSSE W,S;GEHE LAND). Nun kannst du den Stab weglegen. Gehe jetzt zur Mulde (S,W). Mit der Schaufel grabe den Abdruck, in der Mulde, aus (GRABE ABDRUCK). Lege nun die Schaufel weg. Nun gehe zurück ins Dorf, genauer gesagt zur Schmiede (siehe Karte). Bist du in der Schmiede, gebe dem Schmied den Abdruck (GEBE ABDRUCK). Er gießt Dir daraus einen Schlüssel. Nun gehe wieder zurück bis zum Wald, wo das Laub liegt (siehe Karte). Das Laub wird genommen. Hole jetzt noch den Reisig (W,S,S). Gehe nun zur Fähre (N,N,W). Mache von dem Laub und Reisig ein Feuer, daß der Fährmann Dich bemerkt und rüberkommt (MACH FEUER). Gehe nun zum Kloster (W,W,S). Das Tor ist verschlossen. Mit dem Schlüssel kann es geöffnet werden. Gehe in den Innenhof des Klosters (S). Den Schlüssel lege weg. Vom Hof aus gehe in den Stall (O). Im Stall liegt ein Stück Kupferblech, dieses nimm (NIMM BLECH). Gehe wieder aus dem Stall zu dem Innenhof. Die Tür im Westen, sie führt in einen Keller, ist verzogen. Mit der Axt ist es kein Problem, die Tür zu öffnen (BRECHE TÜR). Die Axt lege danach weg. Gehe nun in den Keller (W). Im Süden des Kellers ist ein alter Waschzuber. Aus diesem nehme einen Lappen (NIMM LAPPEN). Mit dem Lappen poliere das Blech. Danach lege den Lappen wieder weg. Im Norden des Kellers ist eine angekettete und verschlossene Schatulle. Diese werden wir im nächsten Vorgang öffnen. Dazu gehe zuerst wieder zur Fähre (S,O,N,-N,O,O). Steht man wieder am anderen Ufer, geht man zu dem Abhang (siehe Karte). Wenn man auf dem Abhang steht, läuft man hinunter (H). Der Stein, den Du jetzt siehst, hat die richtige Kombination für die Schatulle. Diese wird mit Hilfe des Kupferblechs entziffert (SPIEGELE INSCHRIFT). Die jetzt erscheinende Nummer muß man sich notieren. Den Spiegel (Kupferblech) kannst Du nun weglegen. Nun gehe zurück in den Keller des Moorklosters (siehe Karte). Öffne die Schatulle. Nun mußt Du die Ziffernkombination eingeben.

Die Ampulle, die darin liegt, wird genommen (=Zutat). Jetzt verlasse das Kloster und gehe zu den runden Steinen (siehe Karte). Einen davon rolle zum Trampelpfad (ROLLE STEIN O,S,S,S). Stehst Du beim Trampelpfad neben der Felswand, steige auf den Stein (STEIGE STEIN). Das Edelweiß, das Du nun siehst, pflücke ab (PFLÜCKE BLUME). Steige nun wieder runter. Gehe jetzt zurück ins Dorf zur Töpferei (siehe Karte). Nehme von dort einen Krug und gehe zum Brunnen. Aus dem Brunnen schöpfe Wasser (SCHÖPFE WASSER).

Endlich hast Du alle Zutaten!

Gehe nun in Dein Haus (N,N,-REIN). Im Kamin mach nun ein Feuer (MACH FEUER). Nun wird das „ELEXIER DES STEINS DER WEISEN" zubereitet. Nun gehe in das Schloß. Die Wachen lassen Dich nun durch. Wenn du dann im Innenhof stehst, gehe nach Osten.

- Wenn Du auf dem Marktplatz ein Schwein kaufst (am Anfang reicht das Geld noch) und dies im Stall des Moorklosters freiläßt, fühlt es sich so wohl, daß es gar nicht mehr weg will!!!

- Das Schwein und überhaupt alle Dinge (Maus, Axt, Seil, Hammer ect.) kannst Du einfach essen.

- Im Gasthaus kannst Du Dir ein Getränk nehmen.

- SPEICHER und LADE muß man wohl nicht näher erläutern.

- Um Ä, Ü oder Ö zu schreiben, muß man die Commodore-Taste und den entsprechenden Selbstlaut drücken.

- A und I = Dein Gepäck

L und G = Deine Lage

H = Abkürzung von Hoch

R = Abkürzung von Runter
von Mirko Fredrich/Simon Bürk

```
Cls
Print " POKER zu ELIMINATOR"
Print "----------------------"
Print
Print "          written by REKOP"
Print
Print " 1 --> Programm in original Zustand versetzen"
Print
Print " 2 --> unendlich viele Leben - Trainermodus  "
Print
Print " 3 --> mehr Leben"
Print
Print " 4 --> QUIT"
Repeat
  Taste$=Inkey$
Until Instr("1234",Taste$)<>0
If Taste$="1" Then
  Seek #1,Setlives%
  Out #1,3
  Seek #1,Lever%
  Out #1,&H1
Else
  If Taste$="2" Then
    Seek #1,Lever%
    Out #1,&H0
  Else
    If Taste$="3" Then
      Print At(10,20);"Leben :";
      Input Lives%
      Seek #1,Setlives%
      Out #1,Lives%
    Endif
  Endif
Endif
Until Taste$="4"
Close #1
Endif
End
```

Die Controller wußten dies schon relativ früh, aber anstatt die Bevölkerung zu warnen, heuerten sie Individuen wie Tom Jetland an, Proscenium zu finden, und sich in der Zwischenzeit vom Mars abzusetzen. Nachdem man diesen Text durchgelesen hat, greifen einen die besagten neuen Lebensformen an. Jetzt heißt es: ballern, was die Rohre hergeben. Diese Wesen beschießen die Party mit Schleim und können extrem viel einstecken. Zusätzlich haben sie eine Art *Med Kit*, mit dem sie sich zwischendurch heilen können. Am besten eröffnet man den Kampf mit massivem Einsatz von *Grenades*, *Dynamite* etc., bevor man zu Schußwaffen greift. Die Träger von *Paralyser*n und *Mind Blaster*n sollte man nach vorne stellen. Zwischendurch sollten die *Mind Mend*-Träger sich selbst und die anderen immer wieder mal heilen. Glücklicherweise muß nur ein Partymitglied den Kampf überleben. Sehr wichtig ist der Besitz des *Remote Terminal*s, ohne den man

```
File$="A:ÖBIONIC.DAT"
Setlives%=&HA5
Lever%=&H49C4
If Exist(File$) Then
  Open "U",#1,File$
  Repeat
    Cls
    Print " POKER zu BIONIC COMMANDO"
    Print "--------------------------"
    Print
    Print "          written by REKOP"
    Print
    Print " 1 --> Programm in original Zustand versetzen"
    Print
    Print " 2 --> unendlich viele Leben - Trainermodus  "
    Print
    Print " 3 --> mehr Leben"
    Print
    Print " 4 --> QUIT"
    Repeat
      Taste$=Inkey$
    Until Instr("1234",Taste$)<>0
    If Taste$="1" Then
      Seek #1,Setlives%
      Out #1,6
      Seek #1,Lever%
      Out #1,&H6A
    Else
      If Taste$="2" Then
        Seek #1,Lever%
        Out #1,&H60
      Else
        If Taste$="3" Then
          Print At(10,20);"Leben :";
          Input Lives%
          Seek #1,Setlives%
          Out #1,Lives%
        Endif
      Endif
    Endif
  Until Taste$="4"
  Close #1
Endif
End
Cls
Print At(10,12);"Bitte legen Sie Ihre GAME - Disk in Laufwerk A"
Print At(20,14);"und drücken Sie eine Taste."
Repeat
Until Inkey$<>""
Open "U",#1,"ÖGAME"
Seek #1,&H613
Th%=Inp(#1)
Tm%=Inp(#1)
Ts%=Inp(#1)
Seek #1,&H62E
Robstop%=Inp(#1)
Seek #1,&H642
Fahres%=Inp(#1)
Seek #1,&H638
Plamov%=Inp(#1)
Seek #1,&H64C
Bomben%=Inp(#1)
Seek #1,&H656
Minen%=Inp(#1)
Seek #1,&H660
Lampen%=Inp(#1)
Cls
Repeat
```

IN DEN LISTING'S MÜSSEN DIE ÖS GEGENDEN »BACKLASH« AUSGETAUSCHT WERDEN.

Dirk Eckert

den Aufzug nicht rufen und das Spiel nicht beenden kann.
Vor dem Kampf mußte man die Boot-Disk einlegen. Nach gewonnenem Kampf lädt die Floppy kurz und stoppt bei dunklem Bildschirm. Nun drückt man den Feuerknopf von Joystick 2, die Floppy läuft an und stoppt erneut, der Bildschirm ist unverändert. Nun legt man die Player-Disk ein und „feuert" noch einmal. Danach legt man wieder die Boot-Disk ein, um ein letztes Mal zu feuern. Diesmal lädt die Floppy korrekt, und der lange Endtext des Programmes erscheint. Nach dem Text wird noch eine Grafik angezeigt, und das Ende bleibt ziemlich offen. Fortsetzung folgt? *Captain Crunch*

Bei **YIE AR KUNG FU** auf dem C-64 kommt man angeblich mit der Taste *E* einen Level weiter.



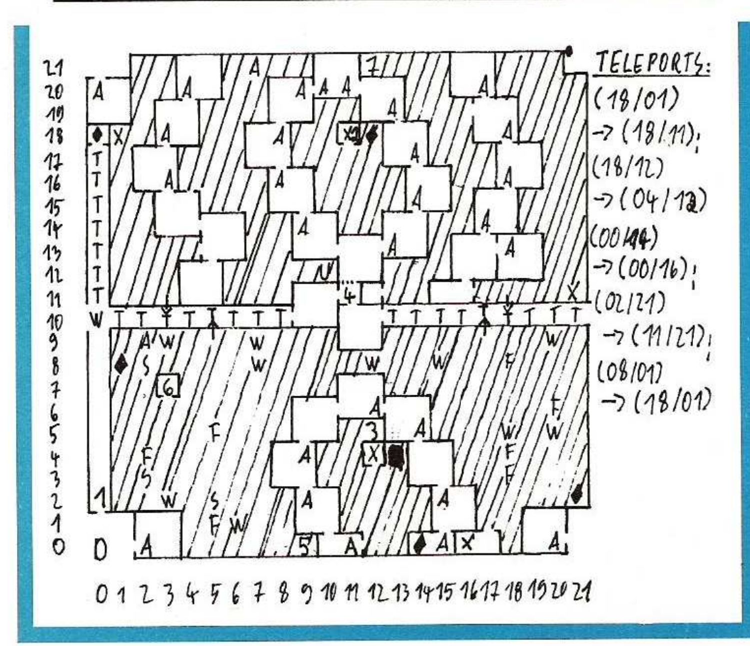
BARD'S TALE II

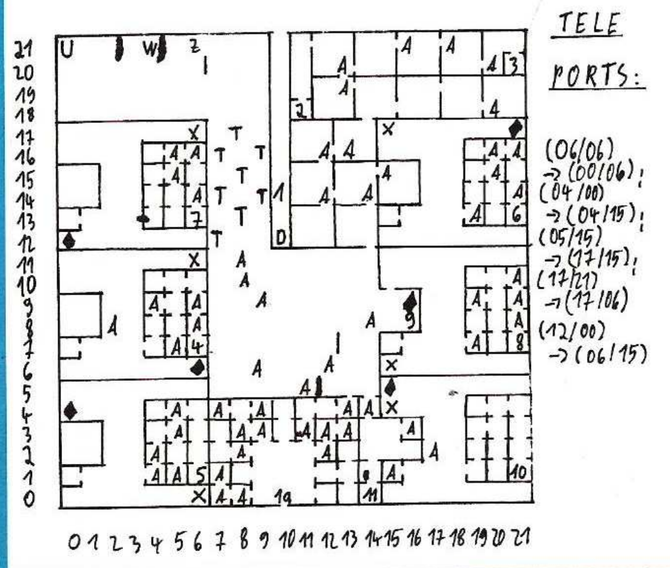
Im heutigen BARD'S-TALE-II-Lösungsteil geht es um die erfolgreiche Bewältigung des Dungeons „Oscon's Fortress". Dieses befindet sich in Corinth und ist nicht ohne weiteres betretbar. Denn nur wenn die Party das sogenannte „Item of Kazdeck" dabeihat, kann sie den Eingang zu „Oscon's Fortress finden. Laßt es uns also heute gemeinsam suchen!

Das Utensil ist also vorher bei dem schlafenden Steinmann in der Wildnis zu holen, der es nach Eingabe von „KAZDECK" prompt rausrückt. Außerdem sei hier noch erwähnt, daß man das Dungeon nur mit vier Hauptcharakteren angehen kann, da man in der „Death Snare" im vierten Level drei Nichtspieler-Charaktere aufnehmen muß, um das Rätsel der „Snare" zu lösen. Man kann die Mannschaft aber ohne weiteres durch etwaige Monster ergänzen, die dann zu Beginn der Todesfalle wieder rausgeschmissen werden können.

„Oscon's Fortress" besteht aus vier Levels mit einigen kniffligen Rätseln und sonstigen spielerischen Hindernissen. Der diesmalige „Evil Lord" ist natürlich der große Zauberer „Oscon", welcher im vierten Level des Dungeons seine Aufwartung macht. Die Besonderheiten des ersten Levels sind vor allem großflächige „Darkness"-Felder und ein Rätsel, nach dessen Lösung der Treppenaufgang zum nächsten Level bei der Position (12/10) sichtbar wird. Außerdem hat man sich hier neben den üblichen Monstern auch noch mit einigen Teleportfeldern auseinanderzusetzen, die in den „Darkness"-Feldern oft sehr schwer zu lokalisieren sind Der zweite Level hat neben vielen Teleports, die einzelne, ansonsten unzugängliche Räume miteinander verbinden, wieder ein schönes Rätsel zu bieten, dessen Lösung erneut den Aufstieg zum nächsten Level ermöglicht. Davon abgesehen gibt es gleich zu Beginn des Levels eine besondere Spezialität zu begutachten, nämlich den sogenannten „TRIPWIRE". Wenn man über diesen Stolperdraht gelaufen ist, gibt es nur noch eine Rettungsmöglichkeit in der Flucht; man muß also den Gang so schnell wie möglich verlassen und darf sich dabei nicht umdrehen, wenn man nicht lebendig gebraten werden will.

Eine weitere Finesse ist ein ganz besonders witziges Monster, das der Party hinter einer der Türen im „Oscon's Mirror Room" auflauert; es ist ein Doppelgänger, der in die Party hineinhüpft, falls dort noch ein Platz frei ist, das Aussehen eines Partymitgliedes annimmt und auch gleich Streitigkeiten herbeiführt. Jetzt kann nur noch der Zufall entscheiden, ob man in der Hitze des Gefechts den Eindringling oder aber das eigene Partymitglied erschlägt, welches vom Doppelgänger in perfekter Weise imitiert worden ist. Da der Mensch nach Murphy dazu neigt, bei einfachen Entscheidungen (50%ige Erfolgswahrscheinlichkeit) lieber die falsche Wahl zu treffen, könnte es dem Spieler auch in diesem Fall nicht anders ergehen, woraus eine Reanimation des erschlagenen Kameraden resultieren würde.
Im dritten Level des Dungeons erlaubt sich der Herr des Hauses besonders viele Späße mit den unerwünschten Besuchern. Da wäre am Anfang wieder der „TRIPWIRE"-Gang, der diesmal aber zusätzlich mit den „Spell Points" zehrenden Fel-





dern ausgekleidet ist, gefolgt von „OSCON'S FUNHOUSE", einer Aneinanderreihung von zahlreichen Späßchen. So sollte man zum Beispiel gleich nach Eintritt in diesen sagenhaften Raum nicht an der südlichen Wand entlanggehen, da man so garantiert nicht am anderen Ende des Raums ankommt. Man sollte sich vielmehr an die Mitte des Raumes halten. Andere Obskuritäten dieses Levels sind nur einseitig passierbare Gänge oder sehr verwirrende Raumeinteilungen. Das Gemeinste überhaupt sind allerdings die zahlreichen Teleports und Bodenöffnungen, die das Durchkommen fast unmöglich machen. Da in diesem Level weder wichtige Informationen, noch irgendwelche Gegenstände zu holen sind, empfiehlt es sich, sich unverzüglich zur Bodenöffnung bei (20/12) zu begeben und mittels eines „Elevation Spells" den vierten Level zu betreten. Wer sich vorher aber noch ein bißchen durch die Gegend teleportieren lassen will, kann dies gern tun.

Der vierte Level hat neben der „Death Snare" nur ein „Darkness"-Feld und die Konfrontation mit „Oscon" als besondere Hindernisse zu bieten. Dieser läßt sich insbesondere dadurch schlecht fertigmachen, daß er nicht mit Magie bekämpft werden kann, sondern via Waffengewalt bezwungen werden muß. Für eine gute Party ist aber auch dieses zu schaffen, so daß die „Snare" nunmehr das letzte große Hindernis bleibt. Textkommentare:

Oscon's Fortress (Level 1): 1.) A magic mouth on the wall speaks: „The Fortress of Oscon challenges all who bre its chambers. But its tripwires are tremendous; if you should hit one, and the message TRIPWIRE! appears you have but scant moments to continue through the passage. Turning back at that point will ensure your deaths – you must head forward. Good luck. 2.) On the wall is written this poem: In caverns deep near pits of fire the Agron creep and the compire. 3.) A voice whispers „The Zen Master cometh!" 4.) A magic mouth on the wall speaks: „Seek the Master of the Zen, whose wriight was caught by Zanta's men. 5.) On the wwall is written this poem: Sword of Silence, Axe of Hate, Death Arrow's path is always straight. 6.) On the wall is wriitten this poem: Of battles faught in the land of Krill sing Bards without a ghosty will. 7.) A magic mouth on the wall speaks to you saying: „Pits of " (FIRE), „The land ofn " (KRILL), „Sword of " (SILENCE) (Treppe bei (12/11) wird sichtbar).

Oscon's Fortress (Level 2): 1.) TRIPWIRE 1a.) OSCON'S MIRROR ROOM 2.) A magic mouth on the wall speaks: „The six you need in direonal order, as is spoken of, but you must bond them into a single word." 3.) An old man stands before you, saying, „Give me the name of the last destroyer." (DERVAK eingeben, es kommt zum Kampf mit dem „Last Destroyer", Treppe erscheint bei (21/00)) 4.) E5.) R6.) V7.) D8.) A9.) A voice whispers: „Bond them into the last one's name!" 10.) K11.) On the wall is etched this message: „Only 4 men can solve the snare above.

Oscon's Fortress (Level 3): 1.) TRIPWIRE 2.) OSCON'S FUNHOUSE 3.) On the wall is written: In Scara Brae did Mangar reside, yet his brother travelled farther yet, and now is your nemesis 4.) On the wall is written: „Say the word to ascend 5.) The step into the unknown. 6.) On the wall is etched: The Bezwark came and axemen fell, the key was dropped within the well. 7.) A voice says: „The Zen Master needs no introduction."

Oscon's Fortress (Level 4) 1.) Written on the wall is a message: Mages beware, Oscon allows none to glory. 2.) Oscon, in the flesh, baby. 3.) You just walked into the presence of the Master Mage Oscon. „I have waited for such a challenge as this for some time. Prepare thyselves!" he shouts. (Kampf mit Oscon ohne Magie!) 4.) On the wall is etched this note: To wrap, to cut, and even to smash, I think you find this snare abash. 5.) On the wall is written: Ask the wise of the Grey Crypt ......

Death-Snare No. Five

6.) A voice says: „Once again, I greet thee, oh ye soon-to-die. You are within the deathsnare and must seek the solution before you're totally lost" 7.) A voice proclaims, „Name the three, east, south and west, to gain exit when needed." 8.) A voice says: „Hear from him who knoweth best: east has always rested west." 9.) A voice whispers: „Exit, turn right, walk two, turn left, walk two, turn to see Scissor." 10.) Rock 11.) Scissor 12.) Paper 13.) A Magic Mouth on the wall speaks: „That which flame can deflect can win over the one which leads to life. Your travels .... 14.) You're burnt to death 15.) There's a segment to the scepter here ....

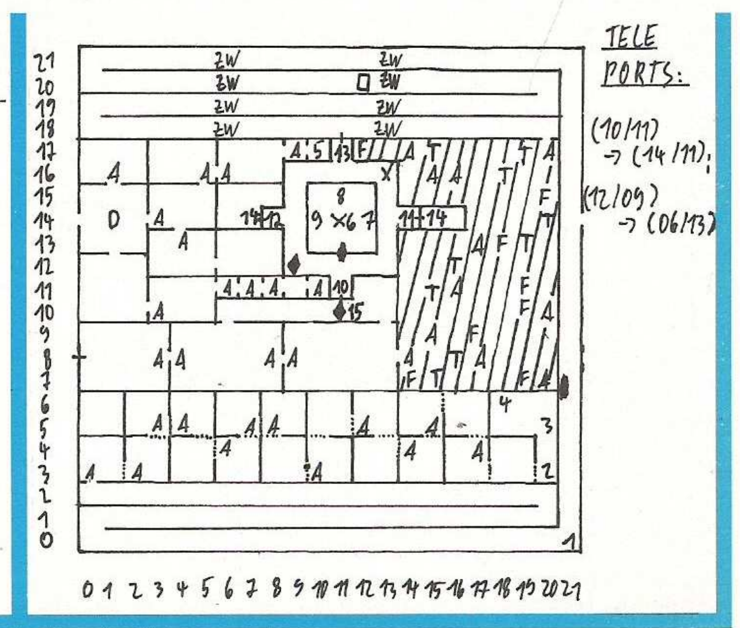
Lösungsweg

Da man die „Snare" ja nur mit 4 Hauptcharakteren betreten kann und die die Lücken füllenden Nichtspielercharaktere schon längst vor Eintritt in besagten Raum verabschiedet hat, kann man sich jetzt daran machen, die „Three of Paradox" in die Party zu holen, und zwar an den Stellen (14/08), (14/14) und (11/11). Man muß die Figuren jeweils beim Namen nennen, und dann treten sie auch schon in die Party ein. Die Namen der drei sind bei den Textkommentaren zur „Snare" angegeben. Nachdem man die Party dann komplett hat, muß man nur noch zu Position (17/11)) gehen und dort sämtliche Kombinationsmöglichkeiten der drei Figuren ausprobieren, bis man die richtige erwischt hat, deren Richtigkeit selbstverständlich durch einen schlauen Kommentar angezeigt wird. Jetzt muß man nur noch durch die südliche Tür flüchten und kann hier einen weiteren Teil des Zepters in Empfang nehmen. Damit ist die Hürde wieder genommen, und der Rückweg steht bevor. Die drei Paradoxa kann man jetzt natürlich wieder aus der Party entlassen.

PETER BACHMANN

OSCON'S FORTRESS 3

TELEPORTS:
(18/12) → (19/10);
(19/09) → (17/17);
(17/15) → (17/10);
(17/09) → (14/13);
(15/13) → (17/12);
(09/16) → (21/16)



MUSIKSYSTEM Music-Box FÜR SOUND-PROFIS!

Programm: The final Musicsystem extended, **System:** Amiga, **Preis:** stand bei Drucklegung noch nicht fest, **Hersteller:** Demonware, **Muster von:** Demonware

Wer kennt Chris Hülsbeck? Ich würde sagen, eigentlich jeder, der sich schon mal mit Musik auf dem C-64 oder Amiga beschäftigt hat. Besonders die Amiga-User dürften etwas neidisch auf seine Musikstücke gewesen sein. Doch damit ist nun Schluß, denn Chris Hülsbeck gibt seine Geheimnisse preis! Er tut dies in Form eines Sound-Editors, der (im Moment jedenfalls) seinesgleichen sucht, dem TFMX (The final Musicsystem extended).

Lange Zeit wurde der Musikmarkt beim Amiga von den Programmen *Sonix* und *Soundtracker* beherrscht. In letzter Zeit haben sich aber viele Programmautoren an die Aufgabe herangewagt, dieses Monopol zu durchbrechen. So setzten sich **Chris Hülsbeck** und **Peter Thierolf** zusammen und entwarfen auf der Basis der bereits vorhandenen Musikroutine von Chris einen Editor, der dieser Tage in den Handel kommen wird. Eines gleich vorweg: Wer sich bereits mit *Sonix* oder dem *Soundtracker* beschäftigt hat, der muß sich ganz erheblich umstellen. Das einzige, was die beiden Programme mit dem **TFMX** gemeinsam haben, ist die Tatsache, daß man Musik machen kann.

Beim *Soundtracker* gab es drei Unterteilungen: die Instrumente, die Patterns und den Song. Die gesamte Bedienung erfolgte dabei über ein einziges Bildschirmfenster. Die Pattern enthielten immer vier Spuren. Was auf den ersten Blick ein Vorteil ist, da immer die Belegung aller vier Kanäle ersichtlich ist, erweist sich aber im nachhinein als Nachteil. Es führt nämlich dazu, daß schon die Änderung einer einzigen Note die Eingabe eines kompletten, vier Spuren umfassenden, Patterns notwendig macht. Eine weitere Schwäche des *Soundtrackers* liegt darin, daß immer 64 „Schritte" pro Pattern abgespeichert werden.

Beim TFMX ist das alles etwas anders gelöst. Auch hier existiert eine Einteilung in mehrere Arbeitsebenen. Die unterste, das sind die Instrumente. Dann folgen die Macros, auf deren Bedeutung ich noch eingehen werde. Als nächstes sind die Pattern an der Reihe, die im Gegensatz zum *Soundtracker* nur eine Spur umfassen und eine beliebige Länge haben können. Die nächste Ebene wird von den „Tracks" gebildet, in denen die Patterns zum Song zusammengesetzt werden. Zum Schluß ist dann noch die Songleiste vorhanden, in der einige Parameter, wie die Länge des Stücks, der Anfangstrack und das Abspieltempo, eingestellt werden. Aus all diesen Dingen setzt sich denn der Song zusammen. Das klingt kompliziert – und ist es auch. Beschränkte sich beim *Soundtracker* das Komponieren auf das Drücken der entsprechenden Notentasten und das Weiterfahren zur nächsten Position, was die Pausenlänge ergab, so ist beim TFMX jede Menge Tipparbeit zu erledigen, bevor man überhaupt einen Ton hört. Dafür ist dies System aber sehr flexibel.

Beim TFMX existieren keine „Notentasten" – außer im „RECORD"-Mode. Eine Note muß in der Pattern-Ebene eingetippt werden, indem man ihr Zahlen-Equivalent hexadezimal angibt. Zusätzlich ist für jede Note noch die Angabe des Instrument-Macros, der Lautstärke (0-f) und des Kanals, auf dem sie erklingen soll, notwendig. Um danach eine weitere Note eingeben zu können, muß die Noten- bzw. Pausen-Länge der vorherigen Note vorhanden sein. Als kleine Hilfe existiert aber auch ein LOOP-Befehl, mit dem Teile eines Patterns beliebig oft wiederholt werden können. So reichen für eine einfache Drum-Sequenz fünf Befehle aus (Bassdrum, Pause 3, Snaredrum, Pause 3, Loop zum Anfang). So lange man sich auf solch einfache Sequenzen beschränkt, ist das ja noch einfach, schwierig wird die Angelegenheit erst dann, wenn kompliziertere Sachen einzutippen sind.

Außer den Noten, der Waits und Loops gibt es noch eine Reihe weiterer Befehle, die es z.B. ermöglichen, ein richtiges Anschlagverhalten eines Instruments zu erreichen. Diese Befehle sind zum Teil ebenenübergreifend, da sie auch in der Macro-Ebene vorkommen.

Beim *Soundtracker* genügte es, ein Instrument zu laden, schon konnte man es auf Tastendruck hören. Auch dies ist beim TFMX anders. Hier muß zunächst ein Macro generiert werden. Diese Arbeit kann man selbst erledigen oder den Computer ausführen lassen. Danach kann ein Testfeld angeklickt werden, woraufhin das Macro (und damit auch das Instrument) erklingt. Es sind pro Instrument mehrere Macros möglich. Einige werden sich jetzt fragen, warum dies so kompliziert ist. Nun, zwar stimmt es, daß die Eingaben und das Testen dadurch erschwert werden, dafür steckt aber in den Macros die eigentliche Leistungsfähigkeit dieses Musik-Editors. Die Macros sind nämlich nichts anderes als kleine Programme, die in einer Extra-Programmiersprache geschrieben werden. Und die ermöglicht einiges. So ist zum Beispiel ein Demo-Macro in der 100seitigen Anleitung abgedruckt, das eine einfach Version einer Längenkorrektur der Samples darstellt. Allein diese Möglichkeit hebt den TFMX schon von anderen ähnlichen Programmen ab. Echoeffekte lassen sich verwirklichen, eine Anschlagdynamik ist möglich, Vibrato, Portamento und Arpeggio sind ebenfalls „drin". Werden die Macro-Befehle richtig eingesetzt, dann kann fast ein Synthesizer simuliert werden. Leider ist es aber so, daß mit der Menge der verwendeten Macros auch der Rechenzeit-Bedarf immer mehr ansteigt.

Beim Laden von Samples zeigt sich der TFMX sehr flexibel, er „versteht" außer dem IFF- auch das Data- und das Future-Sound-Format. Allerdings lassen sich Standardmacros mit Loop-Teil nur dann automatisch erstellen, wenn die Daten im IFF-Format vorliegen. Insgesamt stehen 26 Macro-Befehle zur Verfügung. Damit läßt sich eine Menge anfangen.

Die Macros stellen also das dar, was beim Soundtracker die Instrumente sind. Mit diesen Angaben lassen sich dann die Patterns erstellen. Die wiederum werden in die Track-Tabelle eingetragen. Hier existiert dann auch eine Besonderheit, die zu Anfang verwirren dürfte: Statt vier Spuren gibt es deren acht! „Wieso denn das? Der Amiga hat doch nur vier Stimmen!"; die Frage steht jetzt bestimmt im Raum. Doch das hat schon seinen Grund. Die einzelnen Spuren haben von links nach rechts eine aufsteigende Priorität. Das ermöglicht es z.B., in ein bestehendes Pattern beim Abspielen Noten einzufügen oder Noten durch andere zu ersetzen. Der gleiche Pattern kann dadurch natürlich total verändert und trotzdem zu einem anderen Zeitpunkt in seiner ursprünglichen Form abgespielt werden. Auch die Eingaben innerhalb der Track-Tabelle sind in hexadezimaler Form zu tätigen. Bei Lieferung besteht der TFMX aus drei Disketten: der eigentlichen Programmdisk und zwei Disketten voll mit Instrumenten. Die Instrumente sind nach Arten sortiert und in speziellen Unterdirectories abgelegt. Da das Programm aber mit einer Fastdir-Funktion ausgestattet ist, sind die Ladezeiten erfreulich kurz. Die eigentliche Bedienung stellt selbst erfahrene User zu Beginn vor Probleme; ohne die umfangreiche Anleitung ist man „aufgeschmissen". Das ist auch der Grund, warum ein Kopierschutz nicht vorhanden ist. Der TFMX ist ein fantastisches Programm, das steht außer Zweifel; die Bedienung aber, die hätte etwas einfacher ausfallen können. Mal einfach so ein paar Noten eingeben, das geht eben nicht. Wer das will und nicht viel Wert auf gute Effektmöglichkeiten legt, der ist mit dem Soundtracker besser beraten. Für professionelle Musik ist aber der TFMX im Moment das Nonplus-Ultra. Schade ist nur, daß keine Möglichkeit zum Abspielen und Variieren einfacher Wellenformen besteht (jedenfalls keine ausreichende), denn dies würde eine enorme Ersparnis an Speicherplatz bedeuten. Im Augenblick ist aber eine erweiterte Version in Arbeit, die dann auch MIDI-fähig sein wird und wesentlich einfacher zu bedienen ist.

OTTFRIED SCHMIDT

Positiv: Sehr umfassende Effektmöglichkeiten, geringer Speicherplatzbedarf für die Musikdaten, ausführliche Anleitung.
Negativ: Komplizierte Bedienung, keine Kurzsamples.



Jede Vette!

Schauplatz: SAN FRANCISCO. Besteigen Sie eines von drei Corvette-Modellen, und fahren Sie ein unvergeßliches Straßenrennen gegen die berühmtesten europäischen Sportwagen. Eine detaillierte Karte der amerikanischen Traumstadt wird Ihnen helfen, sich in den Schluchten von Frisco zurechtzufinden. Mit VETTE haben die Schöpfer von Falcon die F16-Technologie auf die Straße gebracht. Das Ergebnis: Eine Auto-Rennsimulation, die alle anderen in den Schatten stellt. Vetten, daß!

Auf allen PC's kann jetzt schon Gas gegeben werden. AMIGA- und ST-Rennställe sind erst gegen Ende des Jahres zugelassen.



Spectrum HoloByte™

Ariola Soft
Das Programm

Musik zum Minimalpreis

Programm: PMA – Professional Music Artist, **System:** Amiga, **Preis:** 34,90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, **Muster von:** Digital Marketing

Der erste Anblick des **PMA**-Bedienerfeldes jagt dem Anfänger mit Sicherheit einen kalten Schauer über den Rükken, und auch der erfahrene „Komponist" hat schon andere Dinge gesehen. Anders gesagt: Man wird von einer einzelnen Bitplane empfangen, und überall sind Zahlenkolonnen. Wie bei eigentlich allen anderen Anwenderprogrammen auch, muß man bei **DIGITAL MARKETING**s neuem Eisen im Feuer mit der Zeit sehen, ob's einem liegt. Außerdem hat man hierdurch ca. 290K an Speicher nutzbar.

Da an sich jedermann wissen dürfte, was man mit einem Soundeditor/Musikprogramm anstellt, gehe ich besser gleich auf wissenswerte Dinge ein: Die Noten sind hier, wie eingangs schon angerissen, im „Monitorformat" dargestellt, einem Format, das sich zum Glück der Notenleseunkundigen durchgesetzt zu haben scheint. Die Musik ist beim PMA in einzelne, je 16 Steps lange Patterns (hier gleich *Tracks*) aufgeteilt, welche in der Tracktabelle für die verschiedenen einzelnen (im Gegensatz zum *Soundtracker*) Stimmen aneinandergefügt werden. Die Länge (oder besser: Kürze) der Patterns wirkt sich natürlich auf die Länge der Tracktabelle aus. Ist ein Musikstück mal etwas länger, und werden z.B. auch Sechzehntelnoten benötigt, wird das Ding lang (und wenn ich hier *lang* sage, dann meine ich **lang!**), und somit leider etwas unübersichtlich, was gerade bei Anhäufungen von Zahlenkolonnen ab und an etwas stören kann.

Das Auf- und Abscrollen in der Tracktabelle ist so oder so nicht gerade rasend schnell (das Betriebssystem läßt grüßen!), aber immerhin reicht es aus, um mit seinen „Eigenbauten" ans Ziel zu kommen. An Effekten stehen einem leider nur ein *Attack*- und *Decay*-Wert zur Verfügung, was allerdings geschickt gelöst ist. Gibt man unter *AD* Nullen an, wird das jeweilige Sample als *One Shot* gespielt, steht hier ein anderer Wert, wird das Sample geloopt und der Mini-Envelope (ohne *Sustain* und *Release*) ausgeführt.

...das Instrumentenverzeichnis

Vermissen mußte ich beim Test Effekte wie Vibratos, Portamentos, Arpeggios, und auch ein Transpose war nicht drin. Etwas ungewohnt ist auch, daß nun auch die Notennamen gespart und nur noch Zahlen angegeben werden, was der anfänglichen Verwirrung weiterhin zuträglich ist. Mit der Zeit kommt aber überall die Gewöhnung rein, und man lernt damit umzugehen.

PMA verfügt allerdings auch über Optionen, die man noch bei keinem anderen Editor gesehen hat. Man kann z.B. ein im Speicher befindliches Musikstück optimieren lassen, was bedeutet, daß doppelte Patterns etc. gepackt werden, was natürlich Speicherplatz spart. Zu *Optimize* gibt es auch die Gegenfunktion *Re-Optimize*, was die Sache wieder umkehrt. Alle Funktionen des Programmes sind über Tastatur abrufbar, was dem User, sollte man sich einmal eingefuchst haben, einen Geschwindigkeitsvorteil verschafft.

Bleibt abschließend zu sagen, daß auch PMA noch nicht die optimale Lösung zum Hobby-Komponieren darstellt. Der extrem niedrige Preis rechtfertigt hier aber fast alles, was einem bei der Bedienung aufstoßen könnte. Zuguterletzt gefiel mir eines der beigelegten Demostücke von Programmautor Michael Winterberg (manchem Ex-C-64-User sicher ein Begriff) recht gut. Nicht zuletzt die Samples machen hier den guten Ton – es befinden sich um die 45 Stück auf der Diskette.

Noch nicht optimal (auch die Anleitung!), aber sein Geld eigentlich wert. Wenn man sich auf die Update-Ankündigungen verlassen kann, wird an Erweiterungen fleißig gewerkelt.

Uli

Positiv: Sehr niedriger Preis, teilweise recht ausgeklügelt, einige wirklich brauchbare Instrumente
Negativ: Teilweise verwirrend, „find out yourself"-Anleitung

Noch bessere Demos selbstgemacht!

Programm: Demo Demon, **System:** C-64, **Preis:** 14,90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, **Vertrieb:** Digital Marketing

Nach dem großen Erfolg des DEMOMAKER DELUXE hat sich das Team von **DIGITAL MARKETING** vor kurzer Zeit entschlossen, noch eins draufzusetzen. Man machte sich an die Arbeit, und das Ergebnis des frohen Schaffens war und ist der **DEMO DEMON**, der hohen Benutzerkomfort mit guten Leistungen verbindet und für sein Geld einen hohen Wert bietet. Im Lieferumfang befinden sich neben der Bedienungsanleitung und der Diskette über den eigentlichen DEMO DEMON hinaus noch ein paar andere Programme und Dateien. Man bekommt ein paar Demobilder, einen Haufen (30) große Zeichensätze, zehn Musikstücke, zwei Sprite-Alphabete, einen „Bitmap-Mover" zum Verschieben einer Grafik in den für DEMO DEMON benötigten Speicherbereich, einen Zeichensatzeditor sowie einen Packer, um von vornherein richtig mit dem Programm arbeiten zu können.

Kommen wir aber aufs eigentliche Programm zu sprechen. Nach dem obligatorischen Intro kommt man sogleich in die einfach aufgebaute Benutzeroberfläche, über die man das gesamte Intro bis fast in den „benutzfertigen" Zustand zusammenbasteln kann. Ohne Probleme kann man hier Standardfunktionen wie das Directory und die Hilfsfunktion anwählen; Grafiken, Zeichensätze, Sprites und Musikstücke laden und die Funktionsvariablen der eingebauten Effekte verändern.

Ein mit DEMO DEMON erstelltes Programm zaubert dies auf den Screen: Eine große, mit Effekt-Rastern (schön zu definieren!) unterlegte Scrollschrift oben im Screen, ein je nach Einstellung auf verschiedene Arten bewegtes Hiresbild mit ein paar sinusschwingenden Sprites drauf und eine Musik im Hintergrund. Dies alles läßt sich beliebig über in der Laufschrift versteckte Codes ein- und ausschalten. Nebenbei kann man so auch die Geschwindigkeit der Laufschrift beeinflußen.

Vom Texteditor aus kann man Laufschriften laden, speichern und natürlich mit allen wichtigen und notwendigen Funktionen editieren. Leider werden immer nur maximal vierzig Zeichen des Scrolltextes angezeigt, da die Laufschrift in einer einzigen Zeile des Bildschirms sichtbar ist, woran man sich aber schnell gewöhnt hat, sind doch alle möglichen Codes für den Text nochmal auf derselben Bildschirmseite untergebracht.

Mit DEMO DEMON kann man schnell und unkompliziert eigene Demos erstellen. An die vorgegebenen Grafiken (Formate: KOALA, BLAZING PADDLES, PAINT MAGIC) und Sounds ist man keineswegs gebunden, leider aber an die Grenzen des Programms – ein Editor kann nunmal nicht das leisten, was freie Programmierung schafft. Nicht-Programmierer finden hier aber eine gelungene Möglichkeit, sich selbst in Szene zu setzen, und das zu einem ganz erstaunlichen Preis!



Ein Demo wird mitgeliefert

uli

Positiv: Einfache Bedienung, großzügiger Lieferumfang, niedriger Preis, Beeinflussungsmöglichkeiten über Codes im Text
Negativ: -

Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON:
PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

PC Engine - RGB + 1 Spiel	449,-
Neu: RGB-Colour Booster	79,-
Joyboard	199,-
CD-ROM	900,-
Altered Beast	139,-
Fighting Street	139,-
Wonderboy Monsterlair***	139,-
Varis II	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hori Commander Joypad	59,-
Altered Beast	119,-
Bloody Wolf**	119,-
Break In	99,-
Chan & Chan	69,-
Cybercross**	119,-
Digital Champ	119,-
Doraemon**	99,-
Dungeon Explorer***	119,-
Double Dungeon	119,-
Final Lap Twin***	109,-
Gunhed***	109,-
Moto Roader***	119,-
Neclaris**	119,-
Ninja Warriors**	119,-
Ordyne**	119,-
P-47*	109,-
R-Type I***	89,-
R-Type II***	99,-
Rock On*	119,-
Son Son II***	119,-
Side Arms**	109,-
Takeda Shingen	119,-
Tatsunoku Fighter**	119,-
Tiger Heli***	119,-
Wrestling*	109,-
World Court Tennis***	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher.
Neu: Jetzt auch PAL Version, Anschluß an jeden Fernseher.

Konsole + 1 Spiel	449,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Baseball	139,-
Ghouls and Ghosts****	139,-
North Ken	139,-
Rambo III****	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Hang On**	139,-
Super Masters Golf	139,-
Super Thunderblade	139,-
Thunder Force II**	139,-
World Cup Soccer**	139,-

Ankündigungen für Dezember/Januar bei Anzeigenschluß

AMOS	Amiga
Bomber	IBM/Atari ST/Amiga
Black Tiger	Atari ST/Amiga
Chaos Strikes Back (Okt.) 59,-	Atari ST/Amiga
Corvette 89,-	IBM/Amiga/Atari ST
Damocles	Atari ST/Amiga
Dragons of Flame	IBM/Amiga/Atari ST/C64
Dragon Wars	C64
Drakkhen	Atari ST/Amiga/IBM
F-19 Stealth Fighter	Amiga
F-29 Retaliator	Atari ST/Amiga
Future Wars: Time Traveller	Atari ST/Amiga
Ghouls & Ghosts	Atari ST/Amiga/C64
Hard Drivin'	Atari ST/Amiga
Heavy Metal	Atari ST/Amiga/C64
Hound of the Shadow	Amiga
Interphase	Atari ST/Amiga
Iron Lord	Atari ST/Amiga
It Came From the Desert 89,-	Amiga 1MB
Kaiser (16. Nov.) 109,-	Amiga
Maniac Mansion 79,-	ST/Amiga
Midwinter	Atari ST/Amiga
Pool of Radiance (November)	Atari ST/Amiga
Rings of Medusa	Atari ST/Amiga
Space Ace 119,-	Amiga ST
Space Rogue	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga
Their Finest Hour	IBM/Atari ST/Amiga
Tower of Babel	Atari ST/Amiga
Turbo Out Run	Atari ST/Amiga/C64
Univ. Milit. Sim. II	IBM/Atari ST/Amiga

Anmerkung: Alle nachfolgend aufgeführten Spiele sind bereits erhältlich!

C64 Disc-Neuheiten

Action Fighter	45,-
Altered Beast	45,-
Batman the Movie	49,-
Boersenfieber	49,-
Bushido	45,-
Dragon Spirit	45,-
Fighting Soccer	45,-
Indiana Jones (Action)	45,-
Laser Squad	49,-
Licence to Kill	49,-
New Zealand Story*	45,-
Powerdrift	49,-
Powerplay Classics	49,-
Rodeo Games	45,-
Shinobi*	45,-
Storm Across Europe	69,-
Strider*	45,-
Stunt Car Racer	49,-
Wonderboy in Monsterland	45,-

C64 Disc-Bestseller-Classics

Bards Tale III**	59,-
Battle Chess	49,-
Football Manager II + Kit	49,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Em. Hughes Int. Soccer***	45,-
Grand Prix Circuit***	49,-
Hostages	49,-
Oil Imperium	45,-
Projekt Firestart**	49,-
Pool of Radiance***	69,-
Silkworm	45,-
Star Trek	49,-
Steel Thunder*	49,-
Ultima V***	69,-
Wasteland**	49,-

C64 Disc

Gunship**	49,-
Microprose Soccer**	49,-
Pirates**	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service*	49,-
Stealth Fighter*	49,-
Bards Tale 1	29,-
Hills Far*	49,-
Battles of Napoleon	69,-
Over Ron	69,-
Panzer Strike	69,-

Hintbooks:

Bards Tale I/II/III je	29,-
Ultima V	39,-
Zak Mc Kraken	19,-
Curse of The Azure Bonds	29,-

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess**	69,-
Bloodwych***	75,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disk***	59,-
F-16 Combat Pilot**	75,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Great Courts*	69,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
North & South***	69,-
Pirates**	75,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom. Land***	39,-
RVF***	75,-
Rick Dangerous***	69,-
Star Command***	79,-
Strider*	59,-
Stunt Car Racer**	75,-
Triad II***	75,-
TV Sports Football***	75,-
Xenon II Megaplast***	75,-

Atari ST

Action Fighter	59,-
Asterix II	69,-
Balance of Power 1990 1MB**	69,-
Bards Tale I	39,-
Blood Money*	69,-
California Games*	59,-
Chambers of Shaolin**	59,-
Conflict Europe	69,-
Continental Circus**	59,-
Dogs of War	59,-
Dragon Spirit	59,-
Ferrari Formula One*	69,-
Hills Far*	69,-
Kaiser	99,-
Knightforce	69,-
Laser Squad**	59,-
Manhunter San Francisco*	89,-
New Zealand Story*	59,-
Oil Imperium	59,-
Powerdrift**	69,-
Red Lightning	79,-
Red Storm Rising	75,-
Quartz	69,-
Shinobi	59,-
Shuffleboard Cafe*	59,-
Silkworm	59,-
Space Quest III**	89,-
Star Wars Trilogie**	59,-
Summeredition*	69,-
Ultima IV	69,-
Waterloo	75,-
Wonderboy in Monsterland*	59,-

IBM

688 Attack Sub***	89,-
Asterix II	79,-
Balance of Power 1990	79,-
Carrier Command***	69,-
Corvette*	89,-
Curse of the Azure Bonds***	79,-
Cycles**	75,-
Don't go alone	75,-
Flight Simulator IV***	149,-
Hawaiian Odyssey	49,-
Heroes Quest**	99,-
Indiana Jones Adv.***	79,-
Jet Fighter*	119,-
Leisuresuit Larry III***	99,-
M1 Tank Platoon***	119,-
Manhole	109,-
Microprose Soccer**	75,-
Menace	69,-
Muscle Cars (TD II)	39,-
Neuromancer	79,-
Never Mind	69,-
Ökolopoly**	149,-
Oil Imperium	59,-
Police Quest II**	79,-
Starglider II***	99,-
Steelthunder**	69,-
Strike Eagle II	99,-
Third Courier	75,-
U.F.O.	99,-
Waterloo	75,-
Sierra Lösungsbücher	je 19,-

Amiga Bestseller Classics

Beach Volley*	69,-
Bloodwych***	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc***	59,-
F-16 Combat Pilot**	69,-
Fire Brigade 1 MB***	89,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Grand Prix Circuit**	79,-
Great Courts**	69,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Kick Off***	49,-
Lords of the Rising Sun***	89,-
North & South***	69,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom. Land***	39,-
Rick Dangerous***	69,-
RVF***	75,-
Shadow of the Beast**	99,-
Silkworm***	59,-
Sim City 512 k***	89,-
Space Ace***	119,-
Star Command***	79,-
Strider**	69,-
Stunt Car Racer**	75,-
Swords of Twilight**	69,-
TV Sports Football***	89,-
Testdrive II**	79,-
Triad II***	75,-
Xenon II Megablast***	75,-

Amiga

Asterix II	69,-
Bankok Knights	69,-
Balance of Power 1990**	79,-
Batman the Movie*	69,-
Bundesligamanager*	59,-
Chambers of Shaolin**	69,-
Conflict Europe	69,-
Continental Circus**	59,-
Day of the Pharaoh	69,-
Dogs of War	59,-
Dragon Spirit	59,-
Emperor of the Mines	69,-
Fighting Soccer	69,-
Fugger	59,-
Gunship**	79,-
Hills Far*	69,-
Keef the Thief*	69,-
King Arthur	69,-
Kingdom of England	69,-
Laser Squad**	59,-
Microprose Soccer**	75,-
Never Mind	59,-
Oil Imperium	59,-
Omniplay Basketball**	69,-
Powerdrift**	69,-
Quartz	89,-
Rock'n Roll*	69,-
Red Lightning	79,-
Shinobi	59,-
Shuffleboard Cafe*	59,-
Space Quest III 1MB***	89,-
Stadt der Löwen	99,-
Stellar Crusade	99,-
Summeredition*	69,-
Waterloo	75,-
Wayne Gretzky Icehockey**	69,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1 - 3 Sterne.

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.
Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

BLACKOUT AUF GANZER LINIE

Aus Spanien kommt nicht nur manchmal schlechtes Olivenöl, wenn ich dies einmal etwas überspitzt formulieren darf, sondern auch zum Teil Software von äußerst minderer Qualität. Sicherlich, in anderen Ländern sieht die ganze Chose bisweilen ähnlich aus, jedoch habe ich es heute einzig und allein auf Spanien, besser gesagt auf OPERA SOFT abgesehen, die sich als Flop-Anwärter eigentlich immer nicht schlecht gemacht haben. SOLA NEGRO oder SOLEIL NOIR (französische Distribution!) ist der klangvolle Name unseres diesmaligen Flops.

Programm: Soleil Noir (Sola Negro), **System:** Amiga (getestet), Atari ST, Schneider CPC, MSX, Spectrum, IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Opera Soft, Spanien, **Muster von:** Opera Soft.

Ein tausendjähriger Zauber, jeweils weitergegeben vom Vater zum Sohne, verwandelte Muskelbully in einen Fisch und die unbändige Monique in einen Falken. Dabei hatte sich aber der anonyme Zauberlehrling etwas besonders Gemeines einfallen lassen. Zu jedem Vollmond nämlich verwandelt sich einer des Liebespaares in seine tierische Form, während der andere wieder seine menschliche Form annimmt. Die Konsequenzen für das Liebesleben von Bully und Monique kann sich ja nun jeder bildlich ausmalen (außer Schuppen nichts gewesen ...).
Um diese mißliche Lage ein für allemal zu beheben, mußten sich die zwei Hübschen also etwas ganz Verwegenes einfallen lassen. So soll Bully in einem ersten Schritt das geliebte Federvieh aus seinem Käfig befreien. „Einen Vollmond später" machen sich die zwei dann auf den Weg zu einem in den Fluten des Ozeans versunkenen Tempel, den sie genau zum Zeitpunkt einer Sonnenfinsternis erreichen müssen. „Au moment d'une clipse ou d'un **SOLEIL NOIR**", wie der Franzose umgangssprachlich von sich geben würde.

Ich freue mich natürlich immer wieder, wenn ich meine Langenscheidt'schen Französischkenntnisse beim Übersetzen einer in dieser Fremdsprache verfaßten Anleitung voll ausspielen kann. Allerdings in dem Falle, daß nach halbstündigem Blättern nur ein solch' idiotischer Mist (das mußte raus!) herauskommt, verändert sich meine sonst eher positive Grundstimmung fatal. Aber trotz alledem sollte man den Storywriter den Versuch, etwas Witz in die Story einfließen zu lassen, hoch anrechnen, wenn es auch nur bei diesem Versuch blieb. Wesentlich schlimmer sieht es da leider im eigentlich Game aus, das eher einem Trauerspiel gleichkommt, als daß man auch nur Spurenelemente von Spielspaß erkennen könnte.

SOLEIL NOIR von **OPERA SOFT** untergliedert sich zu allem Übel auch noch in zwei Teile. Im ersten Abschnitt schlüpft man in die Rolle des blutrünstigen Bully, der seinen Schnuckelfalken aus den Klauen eines Käfigs zu befreien hat. Zuvor heißt es erst einmal, den passenden Schlüssel für



Der Unterwasser-Schlamassel *(Foto: Amiga)*

das Käfigtürchen zu finden. Nach dieser unproblematischen Befreiungsaktion haben die beiden noch einige Bildschirmmeter vor sich, bis endlich dieser erste Level überstanden ist.

Alle Mutigen, die noch nicht abgelassen haben sollten, erhalten jetzt ein Password, das einem den Zugang zum zweiten Spielabschnitt ebnet. Uns lag glücklicherweise eine Cheatfassung vor, bei der sich der

2. Superleague Soccer
3. Fighting Soccer (C-64)
4. Digital Champ
5. Fighting Soccer (Amiga)
6. Steigar
7. Bandai Golf
8. Nightwalk
9. Emperor of the Mines
10. Chinese Karate

Diese Scheibe ist kein Hit!!!

zweite Level direkt anwählen ließ. Wesentlich kreativer geht es da schon ab, in der zweiten Spielstufe, wo man nämlich als Taucherin Monique mit einem brav hinterherblubbernden Bullyfisch unendlich anmutende Unterwasserstrecken durchquert. Selbstverständlich sollen auch die agilen Gegner nicht verschwiegen werden, die einem während des gesamten Spieles kräftig einheizen. Spaß beiseite, Ernst komm' her: Die einzige Gefahr, welche dem Spieler droht, scheint in von Zeit zu Zeit auftretenden Abstürzen zu liegen, gleichbedeutend mit dem langersehnten Game Over nach einem minutenlangen Kampf gegen die Müdigkeit.

Die eigentliche Spielgrafik zeigt sich im Gegensatz zum restlichen Spiel von einer brauchbaren Seite. Gerade im ersten Level gibt's in grafischer Hinsicht schöne Dinge zu sehen. Neben der netten Landschaft wurden vor allem die Sprites zum einen schön groß, zum anderen recht sauber gezeichnet. Bei der Erstellung des zweiten Spielabschnittes muß der Grafiker aber ein länger andauerndes Motivationstief durchgemacht haben, vielleicht durfte auch die Soundhexe, die mit ihrer „gewagten" Musi aufzufallen wußte, einmal den Pinsel schwingen. Unverständlich wird mir wohl immer bleiben, wie man eine zumindest ansatzweise gute Grafik und schön gezeichnete Sprites durch ein horizontales Zweiwege-Scrolling und eine entsprechende Animation gänzlich versauen kann. Die Programmierer waren in diesem Punkt auf alle Fälle Meister ihres Faches. Aber über dieses Thema möchte ich keine weiteren Haßtiraden mehr loswerden.
Somit stände eigentlich nur noch das Fazit aus:

Wenn die ganze Sache nicht so verdammt teuer wär', würde ich Euch wirklich zum Kauf raten (allein schon der Story wegen). So aber solltet Ihr lieber meinen Worten vertrauen und „schön brav" Eure verwöhnten Finger von diesem Game lassen. Vielleicht noch ein kurzes Wort an OPERA SOFT zum Schluß: Auch ein solcher Blackout muß nicht immer gleich das Ende zur Folge haben, wie die jüngste bundesrepublikanische Geschichte schon des öfteren bewiesen hat.

TORSTEN BLUM

Grafik	**3**
Sound	**3**
Spielablauf	**1**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**0**

DM 19.95
Disk

DM 9.95
Kassette

NUR ELITE SPIELE SIND GUT GENUG FÜR ENCORE!

Frank Bruno's Boxing

Airwolf

Saboteur

Battleships

Bombjack

Combat Lynx

Achten Sie auf ENCORE – auf deutsch Zugabe. Unter diesem Label erhalten Sie ehemalige Bestseller aus der berühmten Softwareschmiede ELITE in neuer Aufmachung zu einem Superpreis. Nur die besten ELITE-Spiele werden unter dem ENCORE-Label wieder aufgelegt. Greifen Sie zu – ein Bombenangebot zu Knüllerpreisen!



Folgende Titel sind ebenfalls als ENCORE-Spiele erhältlich:

KASSETTES

Spiel	Spectrum	Comm 64	Amstrad	Comm 16	BBC	Atari (8 bit)	Preis
Bombjack	●	●	●	●			9.95
Airwolf	●	●	●	●	●	●	9.95
Battleships	●	●	●				9.95
Saboteur	●	●	●				9.95
Combat Lynx	●	●	●				9.95
Frank Bruno's World Championship Boxing	●	●	●	●			9.95
Turbo Esprit	●	●	●				9.95
Grand National	●						9.95
Batty	●	●	●				9.95

KASSETTES

Spiel	Spectrum	Comm 64	Amstrad	Comm 16	BBC	Electron	Preis
Kokotoni Wilf	●	●	●				*9.95
Bombjack II	●	●	●	●			9.95
Roller Coaster	●						9.95

DISKS

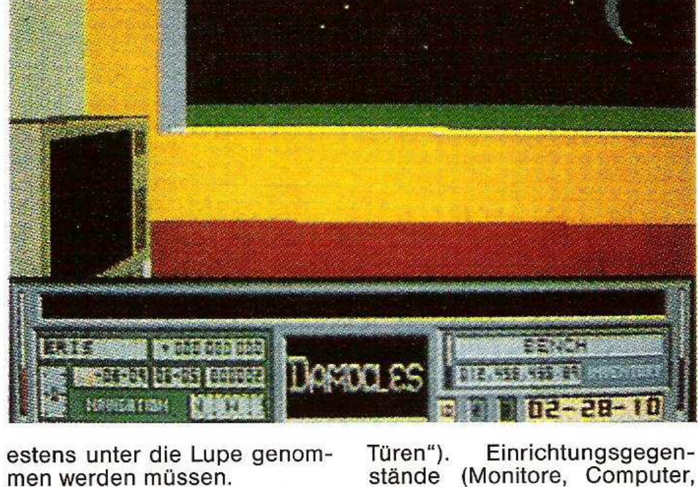
Spiel	Comm 64	Price	Title	Comm 64	Preis
Bombjack	●	19.95	Saboteur	●	19.95
Airwolf	●	19.95	Combat Lynx	●	19.95
Battleships	●	19.95			

BOMIÇO
ELBINGER STRASSE 1
6000 FRANKFURT AM MAIN

BOMICO SERVICELINE ☎
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069/77 80 25

IM BLICKPUNKT

DAMOCLES – MERCENARY · TEIL 2



NOVAGEN, allen voran Paul Woakes, hatte nach dem Super-Erfolg von MERCENARY (war auf fast allen Rechnern und in vielen Sprachen on-screen erhältlich!) schon 1987 den „legitimen" Nachfolger angekündigt. Auf der PC-Show-Herbstmesse zu jener Zeit gab's nur Infos, keine Bilder. Ein Jahr später an gleicher Stätte gab's nur Artwork, keine Hoffnung. Und in diesem Jahr nun scheint das Ding perfekt zu sein. DAMOCLES wird noch vor Weihnachten – zunächst 16bitmäßig – in die Regale geräumt. Die ersten Bilder des 3D-ausgefüllte-Vektorgrafik-Strategie-Action-Games folgen nun an dieser Stelle!

Programm: Damocles – Mercenary II, **System:** Amiga, ST, **Preise:** So um die 70 Mark, **Hersteller:** Novagen, Birmingham, England, **Muster von:** Active Sales & Marketing, England.



Anflug auf den Landeplatz

Lassen wir die ersten Bilder von der uns vorliegenden Demo sprechen! Wir erfahren hier einiges zum und übers Programm. Zur Einstimmung gibt's einen kostenlosen Trip zu einem der Planeten, die genauestens unter die Lupe genommen werden müssen.
Erst fliegen wir mit unserem Gleiter durchs All, um irgendwann einmal in die Atmosphäre eines fiktiven Planeten einzudringen. Aus beachtlicher Höhe erkennen wir zunächst nur eine grüne Fläche mit einigen „Ballungen" an weißen Streifen. Je mehr wir absteigen, sehen wir, daß es sich um Siedlungen handelt; die weißen Streifen geben sich schließlich beim Tiefflug als „Autobahnen" zu erkennen.
Der Moment der Landung ist gekommen – auf einer Landebahn setzen wir unser Geflieg sanft auf und verlassen selbiges.
Nun richtet sich unser Blick auf einige Gebäude, die wir betreten können (hübsch gemacht, die Sache mit den „Automatik-Türen"). Einrichtungsgegenstände (Monitore, Computer, aber auch „richtige" Möbel) wollen genauer betrachtet werden.
Noch ist keine Spur Leben in DAMOCLES zu entdecken – das wird sich aber im Dezember ändern, wenn wir die fertige Version vorzustellen gedenken.
Falls die herrliche ausgefüllte Vektorgrafik, die Geschwindigkeit, die Special Effects, die guten 3D-Bilder und das Gameplay stimmen, kurzum: Alles, was wir hier demomäßig bewundern konnten, so wird **DAMOCLES** von **NOVAGEN** sicherlich von sich reden machen. Der Nachfolger vom legendären *Mercenary* ist dann endlich da!

MANFRED KLEIMANN

DELUXE PAINT II WIRD ERWACHSEN

Nach dem riesigen Erfolg der DELUXE PAINT-Amiga-Version, scheint ELECTRONIC ARTS damit nun auch auf den PC-Markt Fuß zu fassen. Trotz starker Konkurrenzprodukte konnte bereits die erste PC-Version, die jetzt etwa 1 Jahr auf dem Markt ist, viele Freunde gewinnen. Mit der neuen Version ENHANCED DELUXE PAINT konnte der Leistungsumfang nun noch einmal gesteigert werden.

Wer jetzt vermutet, daß **ENHANCED DELUXE PAINT** Ähnlichkeiten aufweist wie die DELUXE PAINT III für den Amiga, der liegt völlig falsch. Der Unterschied zur ersten Version besteht nämlich nicht darin, daß wie beim Amiga Animations-Funktionen integriert wurden, sondern vielmehr die vorhanden Funktionen bzw. die vorhandene Benutzeroberfläche verbessert wurde.
Eine der größten Schwächen der ersten Version war die, daß viele wichtige Zeichenfunktionen, insbesondere die perspektivischen Funktionen, nur recht umständlich über Tastatur und Pulldown-Menüs genutz werden konnten. Bei der neuen Version ist für diese Funktion sowie für eine Reihe weiterer wichtiger Zeichenfunktionen jetzt auch ein Werkzeugsymbol zum Anklicken vorhanden. Die Tastenbelegung wurde so geändert, daß die meisten Vorgänge bequem mittels Cursorblock bedient werden können.



Irre Grafik, mit der man arbeiten kann!

Um möglichst viele Funktionen über Werkzeugsymbole auswählen zu können, bedient sich die neue Version eines völlig neuen Konzeptes. So werden grundlegende Funktion wie Box, Circle, Pinsel, Polygon usw. nur durch ein einziges Symbol repräsentiert. Hält man bei der Auswahl einer derartigen Funktion die Maustaste einen Moment gedrückt, so erscheint ein weiteres Fenster mit Werkzeugsymbolen. Das zielgenaue Klicken der rechten oder linken oberen Ecke eines Werkzeugsymboles, wie es noch bei der alten Version der Fall war, ist somit nicht mehr notwendig.
Eine weitere nützliche Eigenschaft ist die, daß jetzt auch Bilder, die in dem weit verbreiteten Paintbrush-Format vorliegen, direkt geladen werden können. Weitere Formate können ie bisher über das Konvertierungsprogramm bearbeitet werden. Sehr nützlich ist auch, daß schon bei der Wahl eines Bildes über die Fileauswahlbox eine verkleinerte Version der Zeichnung sowie eine Angabe über Bildgröße und Farbvielfalt angezeigt wird. Offensichtlich hat dies dazu geführt, daß das Dateiformat geändert wurde, denn die alte Version war nicht in der Lage, alle neuen Demobilder zu laden.
Neu sind allerdings die farbigen Fonts, von denen jedoch nur zwei mitgeliefert werden. Wer Poster liebt, wird sich vielleicht darüber freuen, daß jetzt alle Bilder bis zu neunmal größer als die ursprüngliche Seitengröße ausgedruckt werden können. Wer die Bilder lieber in einer Slideshow präsentieren möchte, kann eine solche mit dem mitgelieferten Utility GALLERY erzeugen.
Erweitert wurde auch der Druckertreiber, mehr als 200 verschiedene Modelle können jetzt direkt angewählt werden. Obwohl bereits die erste Version zahlreiche Grafikkarten unterstützte, konnte auch dies nochmal gesteigert werden. Praktisch alle denkbaren Betriebsarten von CGA, EGA, MCGA, VGA, HERCULES bis hin zu dem noch sehr unbekannten E-VGA-Format sowie die Sonderformate zahlreicher Hersteller werden jetzt berücksichtigt.

Die Programmierer von DELUXE PAINT ENHANCED haben sich wirklich alle Mühe gegeben, den Ansprüchen eine PC-Anwenders gerecht zu werden. Ich glaube, dies ist wirklich gelungen.

Frank Brall

Ehrensache!

Natürlich müssen Sie mal wieder alles retten! Wer denn sonst? Schließlich schlüpfen Sie in die Rolle des ehrenhaften Ritters Fair-Storm, der gerade nichts besseres zu tun hat als die Prinzessin Tanya aus den Klauen des mächtigsten aller Zauberer zu befreien. Machen Sie sich auf den Weg! May the KNIGHT FORCE be with you!

Auf PC, AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

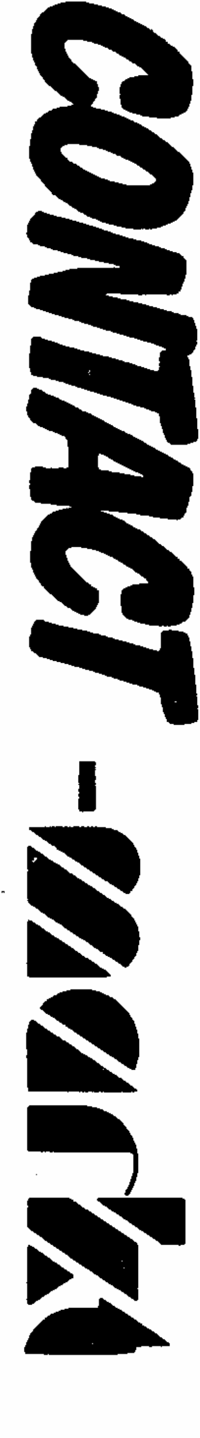
Name:____________________
Straße:____________________
PLZ:_____ Ort:____________________

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 12/89



Ariola Soft
Das Programm





Biete Software

Sex and Fun * Sex and Fun * AMIGA Erotic 1-80 -- a disk 10 DM --20 disks 150 DM -- 40 disks 300 DM --60 disks 400 DM -- alle 500 DM --P. Thieme, Triftweg 14, 3100 Celle

Verk. für Atari ST: Blood Money, Indiana Jones (Action + Adventure-Spiel), Strider, Stunt Car Racer, Red Lightning, Summer Edition, Xybot, Forgotten Worlds, Dark Side, Circus Attractions, Legend of Djel je 50 DM K. Vill, Tel.:08271/6796

*****C-64*Austria*C-64** Neueste Games für C-64: Oil Imperium, Kick off, Iron Lord...Liste vorhanden, Interesse?? Write to: A.S.I., Postfach 16, 8421 Wolfsberg, Austria

ATARI ST Org. Kult, Elite, MMS, Wizzard Crown, Phantasie 1, Moebius, Tai Pan je 30 DM + Versk. Volker Kunkel, Sternstr. 20, 4650 Gelsenkirchen

EROTIKA außergewöhnl. Adventure, C64 deutsch, aufregende Bilder, 3 Disk, 29.95 + NN, Erotika II u. III je 19.95, alle nur 49.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, 0511/574393

Neuste Software für CPC!! ***Wie z.B. Stormlord, Navy Moves. Liste anfordern bei: Gerrit Lunz, Lommertshörn 24, 2943 Bensersiel

C-64 Biete Last Ninja 2 = 20 Disk, Zak Mc Kracken = 20, Purple Heart = 10, Rocket Ranger = 20 pro Game 5,- DM Schickt Disks und Geld an, Axel Palm, Beverkramenstr. 13, 4700 Hamm 3, Bin schnell

Verk. Für Amiga Xenon II, Ruf Licence to kill, Passing Shot, Battle Warrior, 3.D Pool, Rick Dangerous Dark Side, Savage, Forgotten Worlds, Dragon Ninja u.a. für je 50 DM + Beast (80 DM) + viele Sonderangebote ab 20,- DM K. Vill Tel.:08271/6796

ICTX: C-64 Handelssimulation-Super! Graf., Anl.-15DM! Infos für Rückporto PASTIME, Im Altengarten 1, 5900 Siegen

Verkaufe die Spiele Skyfox II für DM 70.00 u. The Enforce für DM 30.00 für den IBM-PC. Telefon 06742-1621 ab 13.00 Uhr.

Verkaufe Amiga-Originale je 35 DM: Summer- u. Winter Olympiade 88, D.T. Olympic Challenge, Marble Madness, BMX Simulator, Exolon, Netherworld u.a. Schnell melden! (09287)78261 ab 18-21 Uhr. Martin verlangen!!!

Sexmission erotisch. Sience Fiction Advent. Fantasy Girl-Adventure, je 2 Disk deutsch, C64, Superbilder, je 39.95 + NN, beide 59.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, 0511/574393

Verk. für PC 5'1/4 Zoll: Virus, Sentinel, Microprose Soccer, Menace, Pool of Radiance, Larry I, Caveman Ugh. Lympics, Sword of Aragon, Baal, Savage, fight II-Japan für jeweils 50,- DM Klaus Vill Tel.:08271/6796

C-64 Originale :(Disk) GP Circuit, Gunship, Shanghai, Roadwar 2000, Geos, Elite, DB Supergrafik, Arkanoid, Wizball, City Cobra alles total billig!! (unter 20,-DM) Tel.07666/3553

Verkaufe für den Amiga : Blood-Money (50,-), Kick-Off (30,-), Buffalo-Bill's-Rodeo-Games (50,-); oder alle zusammen für: 115,-! (NP.240) ***Alles Originale*** 06305/1860

***Pool of Radiance** zu verkaufen, gut erhalten mit allen Anlagen. Für nur 50,- DM, zahle Porto.*Suche Pool 2, allesC-64 Disk. P Rothe, Steckenhof 4, 3507 Baunatal 3

Wir verkaufen alle Games , die es auf AMIGA + ST und C64 gibt. Von uralt bis brandneu ist wirklich alles vorhanden! Interesse? Schreibt an: Postfach 1227, 4840 Rheda. Antwort 101%, Diskret, schnell und sicher! Auch Anfänger sind willkommen! Bye, Bye, Bye, bis bald...

IC-64-software (Originale) abzugeben: Silent Service=DM 30,-; Subbattle Simulator=DM 30,-; Jagd a. Roter Okt.=DM 30,-; Liste m. weiteren Games, Zubehör + Zeitschriften gg. -,60Pf. bei: C. Ziebe, Offenb. Ldstr. 497, 6 Ffm 70

THE CLAN - Wir verkaufen die absolut neuste AMIGA-Soft der Schweiz! Verlange sofort unser Info-Material THE CLAN, Postfach 263, CH-8854 Siebnen oder Telefon 055/64 50 74

Supergeile Erotikshow! Freeware 64 nehmen Sie Ihren Lustknüppel und "arbeiten" Sie sich durch die schärfsten girls! Ein unvergleichlicher Höhepunkt erwartet Sie! Ganz neue Collection bei V. Beinfeld, Berghoferstr. 371a, 4600 Do 41 Nachnahme/Vorkasse

KINGS QUEST 4 Atari St, PC u.A. kompletter Lösungsweg 230 Pkt. für Atari ST mit Disc der Problem.Stellen. PC u.A. mit Zeichnung 20 DM Tel.0231/750467

ORIGINALSOFTWARE für den C64 zu verkaufen. Folgende: Echelon 25DM; Jet 35DM; Arcade force 4 20DM; Starpainter 35 DM Extra Nr. 6 15DM; Minicad 30DM; + diverse v. Mükra F. 15DM; Sorgenkind: Cavman UGH-Lympics (läuft nicht auf meinem C-64) 20DM Jens Miles, 07243/12526

Kaum zu glauben: Intro-Demo Designer, F.C. Sounds, Packer auf IO Disc's für nur 30,-DM ink. Rückporto!! Art Design, Süstrastr. 27 in 5135 Selfkant 4! Telefonische Auskunft 02456/3719 Außerdem noch 50 PD-Disketten! In 10'erpack zu 20,-DM + Disketten!!

Top-Angebote: Intro, Demo Designer, Sounds, Utilities auf 10 Disc's für nur 30 DM!! Außerdem noch 60 PD-Disketten zum 10'erpack für 20,-DM, Rückporto ist im Preis inbegriffen! Disketten und Geld an: ART Design, Süstrastr. 27 in 5135 Selfkant 4! Tel.02456/3719

ST neuste Originale schon für 10 DM z. B. California Games, Indiana Jones, PD 1, 4MByte Daten 4 DM Liste gegen 3 DM Porto in Briefmarken Robert Münchmeyer, Am Rathaus 10, 1 Berlin62

Mini-Golf für Amiga 16 ver. courts bis 4 Spieler speicherbarer High-Score Vorkasse 25 DM o. per NN. 25 DM + Gebühr M. Hahn, Buchenstr. 8, 7534 Birkenfeld Tel. 07231/481219

ARS VIVENDI Das neue Magazin auf Disk für alle die sich in der Szene tummeln. für 1 DM (Porto) + Disk zu haben bei: Postfach 18**8501 Grosshabersdorf

Nintendo Dtsch: Donkeykong jr. Goonie, Top Gun, Metroid, Super Mario Bros, kung fu, Soccer, Golf Pro Wrestling, Ice-Climber; US-Module: Star Voyager Athena; Karnov Preise VB 040/2296313

IBM-LIGA: 60 DM. Fußball, Eishockey, Basketb., Handb., etc.,2-20 Vereine, jede Saison, übl. Bilanzen + Tab., Torjäger, Zuschauer, Druckopt., Modus: engl/deutsch 07243/77397

Verk. Chopper für 15 DM + Las Vegas für 10 DM für den ST; außerdem biete ich an: ASM-Samml. von 4/88-10/89 einschl. Sonderhefte für 65 DM NP: 133 DM melden bei: 02401/3539 nach 14 Uhr

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Verkaufe Original Games: Neuromancer, Smash Hits, Ultima 4, Oxxonian, Nether World, Giana Sisters etc. Je 20 DM pro Spiel (Diskette). Suche Ultima Trilogy. Tel. 02241/316439 C64

Katakis Zak Mckracken, Bozuma, Exolon Hellowoon, Cholo, Lucky Luke. Diese Originale für den C64 (Disk) gibt es für nur 99 DM bei: Robert Lubrich, Otto-Brenner-Weg 1, 4600 Dortmund 50

Verkaufe Originalspiele: Buffalo Bill's Rodeo Games (48,-DM), Karting Grandprix (18,-DM), beide für 60,-DM Amiga) 08441/6783

Bard's Tale 3! (C-64) Biete unschlagbare Char's (9999HP)! 5 DM+ Charakterdisk + RP an: C. Schreitz, Erbstädter Str.14, 6361 Niddatal 2 BRD

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an. BGC, Postfach 51, A-1162 Wien Broschüre gratis! anfordern!

ATARI ST Originale: Archipelagos, Larry 1, Heroes of the Brian, Cloughs, Fußballmanager, Galdregons Domain alle mit Anleitung Preis VB evtl. Tausch. Auch viele Nintendo Module. Tel. 040/2296313 ab 20.00 Uhr oder Wochenende

Achtung: IBM-User: Spitzenprogramme billigst, z.B. Spiele für EGA u. VGA ab 2,-DM (PD/Shareu.) Info gg. 2,-DM an J. Gebhardt, Schulstr.6, 8585 Speichersdorf

Verkaufe Originale für Amiga mit Anleitung! Populous Dt. (50 DM)!! Scorpio (30 DM)! Battleh. Dt. (50 DM) Gunship Dt. (50 DM)! Tel. 02101/603408 (ab 14 Uhr!)

20 Diskseiten voll PD-Software nur für 25 DM und das alles in allen Bereichen z.B. Demos, Spiele, Intro-Letter-Demomaker, Anwender usw. Nur bei Rick Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar. Vorauszahlung oder per Nachnahme!!

Verkaufe Games C-64 (Disk), z.B. Crazy Cars I, Thunderblade 4, Disk's = 10 DM. Schickt Geld und 4 Disk's an Karsten Spangler, Ringstr. 16, 8711 Rüdenhausen (Geld in bar)

Magic Drema presents: Summer Edition, Circus Games. Disk nur 5 DM. Bei weiteren Games bitte Liste anfordern (es lohnt sich) Games bei C. Sprie, Friedhofsallee 19, 2400 Lübeck 1/ für 64

STOP: Amiga Software von ARISC schnell und zuverlässig. Jede Menge gute Beschreibungen. Info an Arisc, Postfach 102, 1165 Wien*0222/Tel*46-59-033

If ya wanna habe the hottest stuff for your Amiga, then write to. P.O.Box 740, A-6850 Dornbirn

Wir haben immer die neueste C-64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an BGC, Postfach 51, A-1162 Wien

Seka Source Codes (Amiga)! (von super Intros, Blitter, Vector, Assemblerkurse, Bobs, Scrollings, Copper, Sprites, Sternroutinen, Replay Routinen etc..) Disk 10 DM Tel:02365/13250

Ich löse meine C-64 Disksammlung auf und verkaufe jede (Marken)disk für nur DM 2,-. Mäuse und DM 1,80 Rückporto an J. Becker, Am Pfarrhof 8, 6457 Maintal 3 Antwort 100% am gleichen Tag.

Public-Domain für C64/128/Atari ST Info gegen 2,- Porto, Diskette ab 2,-DM beidseitig bespielt. Computer angeben. Carsten Birr, Bockholtstr. 13, 4040 Neuss 1

****Amiga**** Umständehalber Amigasoftware günstig abzugeben. Die ersten zehn Zuschriften bekommen eine Disk gratis. Schreibt an Postfach 142, A-1140 Wien

Hey Amiga Freaks* Wir haben die Sachen die andere nur versprechen. Echt stark-nur neue Games. Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Amiga Sensation! Das Disk Coder Modul! Damit kann man Disks so codieren, daß sie ohne das Modul nicht mehr zu laden sind. 40 DM. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl. Tel:02365/13250

Kaiser II Habe mir alle Rechte des Herstellers gesichert. Kaiser II ist nicht auf dem Markt zu bekommen. Kaiser II + Anleitung nur 20 DM. (Per Brief) fordert die Disk an: Sven Sauer, Eugen-Dengel-Str. 3, 6200 Wiesb./Rückp./C64

Sega, Sega*** Konsole für 179,-DM. Spiele z.B.: Phantasy Star, Time Soldiers, Wonder boy II, Submarine, Rastan u. 37 andere Spiele zu verkaufen. 04521/1041 (Andreas)

9 spannende Textadventures auf nur 1 Disk (C-64). Mit Anl. gegen DM 10,- Vork. direkt beim Autor. Michael Geuting, am Hang 19, 4250 Bocholt. 64'er Hefte für 3,- zu verkaufen.

Golden Joystick

Kloberstr. 6; 6503 Mainz-Kastel
Tel.: 0 61 34 / 67 86
Verkaufs- und Versandhandel für Hard- und Software

NEUE PREISE !!! MEHR AUSWAHL !!! Nach dem Motto: "Wer die Wahl hat, hat die Qual"

PC-ENGINE

PAL-Version
anschließbar an jeden Fernseher über Antennenkabel 499,– DM

RGB-Version
anschließbar an Fernseher und Monitore mit Scart/RGB Eingang 449,– DM

PAL/RGB-Version
Kombiversion mit PAL u. RGB Ausgang. Für Monitore u. Fernseher 549,-- DM

SEGA MEGA DRIVE

PAL-VERSION
anschließbar an jeden Fernseher über Antennenkabel 499,-- DM

RGB-Version
anschließbar an Fernseher u. Monitore mit Scart/RGB Eingang 499,-- DM

PAL/RGB-Version
Kombiversion mit PAL u. RGB Ausgang. Für Monitore u. Fernseher 549,-- DM

Alle vorgenannten Geräte werden mit Netzteil u. Spiel ausgeliefert.

Selbstverständlich erhalten Sie bei uns auch sämtl. f. beide Geräte lieferbaren Progr. u. div. Zubehör zu günst. Preisen !!!

Vers. per NN + 7,- DM/VK + 5,50 DM. Irrt. u. Änderung vorbehalten. Herstellbed. Lieferengp. mögl.! Tägl. zu err. ab 14.00 Uhr.



Ihr Soft- und Hardware Spezialist in Wien

Alfred Schmidt Ges.m.b.H.

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Tel.: 0222/602 26 18

Riesenauswahl an Computerspielen für C 64 und Amiga
Viele Atari und PC-Spiele lagernd.
Umfangreiches PD-Angebot!

Versand in ganz Österreich

Verkaufe P.D. Soft (eine Disk=2,-DM) schreibt an: Ralf Wickersheim, Hauptstr.21, 7631 Meissenheim

Kaufe und verkaufe ständig Module für Nintendo und PC-Engine, auch Tausch. Tel.02872/7369 Mo bis Fr 10 bis 18 Uhr

C-64 Mammut-PD-Bibliothek Über 550 Disk! Verteile PD zu ehrlichen Selbstkostenpreis! Erstaunt? Gratis-Infoliste anfordern!!! G. Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen

Amiga* Wir sind schnell und gut. Neueste Games aus USA + England. Porto beilegen. Postfach 14, A-4973 St. Martin

Großer Amiga Club wg. Bund aufgelöst! Wir verschleudern alles zu absoluten Ramschpreisen! Software, Anl., Bücher-topaktuell-List anfordern.. Z. Cagier, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1

*****C64 Charaktereditoren***** Für Ultima V, Pool of Radiance, Questron II, für DM 10,00 zu verk. tel. 02403/35135

PD ab 2,80 DM/Disk Gratiskat. bei PDV r. Schaffelhuber , Quellenweg 37, 7340 Geislingen

Wir bieten Zuverlässigkeit Sicherheit + Aktualität! Alles vorhanden von 1986-1989, Spiel + Anw. (tlw. mit Anl.) kostenlose Liste anfordern! H. Sommer, Rehweg 45g, 5778 Meschede Be fast!

Fanny Hill Lust u. Leidenschaft, Advent. Dallax-Xes auf Southfork, Adventure, deutsch, c64 je 2 Disk, je 39,95 Superbilder, beide 59,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Schweiz*CH*C-64!! Auch Anfänger!! an alle, die die neusten Spiele wollen: ruft mich an!! Tel. 061/632579 101% Antwort! Garantiert neue Spiele und super billig! Anrufen: um 20-21h

Verkaufe Amiga-Originale Populous (35 DM), Archipe Lagos (45 DM), Test Drive 2 (40 DM), Datamat (4O DM), DPaint 2 + DPrint (125 DM), Amiga Software Extra Nr. 5 (25 DM). Suche Powerdrome! 04952/1747

Riesige XL/XE-PD-Bibliothek über 750 Disks! Verteile PD zum ehrlichen Selbstkostenpreis! Erstaunt? Kostenl. Katalog anf.! Gunther Steinle, Beethovenstr. 1,8943 Babenhausen

Softwaresammlung für C64/128 Alle Spiele mit Originalverp. + Anl. zum halben Preis (einzeln od. Kompl.) Liste anfordern Tel.:09261/2458 nach 2O Uhr

Verkaufe Orig. Spiele. wie z.B. Licence to Kill usw. Tel. 09279/549 Call Markus! C64 Disk!

Amiga* Wir sind die Besten. Neueste Games für Amiga-Freaks. bei 1. Bestellung 1 Game gratis. Postfach 14, A-4973 St. Martin -Porto beilegen-

Verk. Org. Amiga Lords of Rising Sun, U.M.S. Superbase, Pirmate, diff. Truebasic Util., Sculpt, Apperentice Animation, ETL. auch Tausch z.B. Pirates. Christian 09162/555

Verk. für ST Orignale! Stos Maestro, Menace, Purple Saturn Day, Heroes of The Lance, Oil Imperium, Batman. Je 40 DM tel. 0821/83824 (Alex verl.)

Verk. für Schneider 464 Tape sehr günstige Spiele z.B.: Passing Shoot, FM 2, Thunderblade, Captain Blood usw., also sofort Liste bei Oliver Fisch, Großmeiking 8, 8359 Außernzell anfordern. Verk. auch ASM, Happy-Computer

Super Amiga-Software: "Introm.", "Textv.", "Pet Shop boys"-Mix, "Digi-Pict.-Show" und "Utilities-Disk" * je: 10 DM bar (incl. P&V) * Markus Bruckmann, An der Thune 47, 4792 Bad Lippspringe

Hallo*ST-Freaks The M.C.A. hat die neueste: Games-Prof.-Miai Software! Schickt 1 Disk für Liste und Info an: P.O.Box 2596, 6401 DB-Heerlen-Niederlande

C64 Verkaufe Intro-Letter-Demo Maker. die Liste gibt's für 1 DM Rückporto bei: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11, 100% answer. P.S.: auch die, die schon bestellt haben, da ich neue erhalten habe. Bye!

--Hot--Hot-- Aktuellste Software für Deinen Amiga vorhanden!! Ruf an: 05732/71486 (ab 20 Uhr) oder 05731/3925 (ab 14 Uhr) 100% zuverlässig

Suuuper billige 3,5" Zoll Disketten! 2DD, Noname, 135 Tpi, mit Etiketten in 10er Packungen!! Für nur 1.39,- sFr. Versand innerh. 24 Stunden! CH-042/36'42'34 oder M. Kramer, St. Andreas. 5, 6330 Cham-CH

Amiga--Amiga Verkaufe aktuelle Software!! Ruft an: 05731/3925 (ab 14 Uhr) oder 05732/71486 (ab 20 Uhr)!! Absolut zuverlässig!!

Verkaufe Topaktuelle Software für Amiga!! Wenn Du interessiert bist, ruf doch mal an: 07066/7993! Ab 15.00 Uhr!!

Biete Erotikprogramme für Atari ST (1MB) auf doppelseitigen Disketten für nur 20,- DM inkl. Rückporto etc. Schein. Jörg Drescher, "Paket 51", Lütjenburger-Str. 69, 2300 Kiel 14

C-64 Spiele und Anwenderprogramme auf Game on, Magic Disk, 64 Input und Public Domain Disketten. Über 140 Stück. Zwischen 2 und 5 DM. Tel. 040/898809

!!Hallo Freaks!! The Tripods Haben die neueste Amiga (500/2000) Software für Euch!! Anfragen unter: C. Wohlgemuth, Borkenerstr. 74, D-4408 Duelmen

Dream Girls pikantes deutsches Adventure, C64, 2 Disk-29.95, HAREM-scharfes Grafik-Adventure- 2 Disk, C64 39.95 + NN beide 59.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Das PD-Center, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen bietet: Prg.kauf je nach Geschmack: A) Fertige Disks für 2,50B) Selbst zusammengestellte Disks für 4 DM C) Prg. mit individuellem Preis! Liste?? Mit 1 DM ans PDC/C-64

Wir haben immer die neuste C64 und Amiga Software Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an. BGC, Postfach 51, A-1162 Wien Broschüre gratis! anfordern.

Software Empire! C-64-PD Stellt Euch Eure eigenen Disk zusammen. Ab 1,35 je Disk. Info/Katalog-Disk für 3,- bei: Software Empire, Langestr 118, 2880 Brake

Verkaufe für C-64: Demo-Intro-Lettermaker, Anwender, Sounds, Koalas u. Demos. 10 DM u. 10 Disks an: Imarkus Gieritz, Kohlbruck 5B, 8390 Passau Vorauskasse! 100% Back! The Rebel!

Verkaufe. Police Quest I (50DM), The Kristal (50DM), Steve Davis World Snooker (25DM) u. Legend of the Sword (25DM) alles Originale Tel:06663/1536 nach Tim fragen

Verkaufe für C64 : Wasteland 30 DM, Barbarian II 20 DM (Originale)! Das Porto müßt Ihr bezahlen! Der Erste, der bestellt, bekommt ein Original gratis dazu! Also schnell anrufen! 05733/80599

Amiga Amiga!! For hot stuff write to:P.O.Box 141, A-9021 Klagenfurt or call:0463/593013 Austria

C-64/ Call new stuff to: Schuppi'89**P.O.Box 1753**4600 Olten (Into the good old Switzerland)

Die wichtigste Information für alle Computerspieler: Sofort heute den kostenlosen Games-Katalog für Deinen Computer schicken lassen (Typ angeben: C64Disk, Amiga, ST, PC) und ganz scharf vergleichen. Wenn Du Games tatsächlich irgendwo billiger als bei uns bekommst, solltest Du uns das bitte sofort sagen - das ist nämlich extrem unwahrscheinlich, wir müssten dann schleunigstens die Preise nochmal runtersetzen. Wir hätten sehr sehr gerne, daß Du ab heute alle Deine Games nur noch bei uns kaufst. 4 schöne Beispiele aus ca. 800 Titeln gefällig? Gerne. Bitte:

SUPERGAMES:
M. KLINGER VERSAND
POSTFACH 140380
8000 MUENCHEN 5

C64D: Batman (zum Film) z. B. DM 39.90
Amiga: Test Drive Duell 2 z. B. DM 67.90
ST: Action Fighter z. B. DM 59.90
PC: F15 Strike Eagle vers. 2 z. B. DM 87.90

2-3 Tage alte Software bei: T.A.T., Postfach 2, A-4611 Buchkirchen!! Günstig und schnelle Erledigung.. Auch Anfänger und Abomöglichkeiten! *Gratisliste also Modemswapping! So be cool and write to us soon!! Eure letzte chance!! C-64 and Amiga

****Shoot em up**** Actionsgames** 5 Disks für Deinen Amiga voll mit 7 der besten PD-Games für nur 35 DM Vorkasse bar * * * schreibt an: M. Stocker, H-Hesse-Weg 18, 8672 Selb

AMIGA + + XIRON + + Faszinierendes +SHOOT EM UP GAME + (Spitzengrafik, massig tolle Gegner) Original-brandneu-30 DM Vorkasse bar. M. Stocker, H-Hesse-Weg 18, 8672 Selb

Hi Freaks!! Verkaufe für ST folgende Top-Soft: Populous (deutsch) 40 DM, Indy 3 (Adv.) 55 DM!! Suche noch Tauschpartner! Only hot stuff, no losers! Call: 06351/8136

Verkaufe Originale für C64 (Disc): Panzer Strike (50,-), Jagd nach roter Oktober, Winter Olympiad, In 80 Tagen um die Welt (je 25,-). Call 08205/231 (ask for Manfred)!

Achtung ST und Amiga: biete u.a. Batman, Beach Valley, Indiana Jones, Strider, Summer Edition, Kingdoms of England etc. ab 40,-DM. Mehr Infos unter 08271/6796

STOP!! Wir bieten neueste Software für C-64 & Amiga.. T.A.T., P.O.Box 2, A-4611 Buchkirchen! Günstige Preise und Erledigung in 24 Stunden...Auch Abos!! Gratisliste!! Bye..

Software Empire! Fast jede erhältliche Disk für Amiga bar 2,75. Info-Disk gibts gegen 5,-/Info-Disk + 4 Katalog-Disks für 10,- bei. Software Empire, Langestr. 118, 2880 Brake

Amiga-Soft! A new group is born! The Slowmotion! We haben all Amiga-Soft! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

S A V A G E is selling sources codes. One Disk: 4 DM incl, disk, postage. Get my list at: Tilman Streng, Lofotenstr. 34a, 2000 Hamburg 73.

Habe new Software auf dem C-64 (Top) call ab 19 Uhr 04271/2316 (Ingo) or 04271/5735 (Jörg) call fast!! Disk

Verkaufe ST-Originale: Honda RVF (45), TR. Suit-Manager (40), Jean D'arc (35), F.M. 2 (30), Legend of Sword (40), R-Type, Crazy C. 2 (je 35), Yuppies R. (40), D.Th.Ol. Chal. (25) Tel. 02101/80166!!

C64*Holland***C64** Wanna buy old and new C64 stuff (under 1 week). Don't wait and ask for our free list. Also abopossibilities!! Wo? Bei: Tyree, Vuurdoornstr. 42, 8171xk Vaassen, Holland!!

ATARI ST Neueste Soft aus USA + England. Echt heiss. Nur das Neueste. Send 10 Disks + 12 DM an: Postfach 3, A-4971 Aurolzmünster (fast service)

Verk. den neuesten C64 Stuff for disks and tape nicht älter als eine Woche. 10 Disks=20DM Cassette 10-Top Games =7,50. Geld + Disk or Tape an Zero Boy, 6601 Bübingen, Postfach 12.41.No Loosers and lammer. PS/No list please! Zero Boy.

Austria*Amiga*C-64* Write to: Bernhard Ramusch, Ressnigweg 40, 9170 Ferlach or dial:04227/39714 Write soon!! Anleitungen-Disk-Newest Stuff!! 100000% Answer!!

C-64 Biete, suche, tausche Software!! Games Anwender Demos Tel. 05861/7566 Christian

New Stuff! Xenon II, Rick D., Deer, Silkworm, GPC, G.M. Slam, Barbarian 2 für Amiga! 10 Disks + 20 Fr. oder 25 DM! Write fast to Bloody BAT, Bondastr. 12, CH-7000 Chur! Disks 100000% back!!

C-64/Österreich: Brandneue Games und viele alte Klassiker anzugeben! Schreib an Postfach 36, A-1108 Wien und DU kriegst kostenlos meine Liste auf Disk! (Please no Lamers!)

The Red Diamond** High-Tech for Amiga-Software** Brand-Heiss und neu** Super for Amiga-Soft!! Postfach 14, A-4973 St. Martin

Achtung Amiga Freaks! Neueste Amiga Software zu verkaufen Write to: Postfach 333, 9021 Klagenfurt, Österreich

Große Auswahl aus über 260 PD-Disketten!! (gr. als 170000 Blocks) Liste gegen Rückporto bei: Postfach 1369 * 7798 Pfullendorf * Tel::07552/6325

Amiga Fun! Diskmagazin mit Tests, Reports, DFÜ, Viren, PD-Programmen und ... Jeder Mann mitmachen. Für DM 4 + DM 1 Porto bei H. Bernhörster, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen 12 (HB)

Graphic-Adventure (Originale) f. IBM Kings-Quest IV (69,-) Larry II (59,-), Black Carldron (49,-) The Pawn (EGA) (59,-) Elke Greß, Fuhrmannstr. 8, 7550 Rastatt

AMIGA-AMIGA Neueste Soft*Nur das Allerneueste auch aus USA + England*Postfach 14, A-4973 St. Martin (Porto beilegen)

C-64/Österreich: Neueste Games und eine Unmenge "alter" Hits abzugeben! Eine kostenlose Liste auf Disk kriegst Du, wenn Du an Postfach 36, A-1108 Wien schreibst! 100% ehrlich

Amiga-Soft *Total neue Sachen + gute Preise * Austrias bester Tip * The Slowmotion * Porto für News-Liste * Postfach 3, A-4971 Aurolzmuenster

****AMIGA 500 Software Österreich**** Neueste-Topaktuelle und auch ältere Software günstigst bei Postfach 23, A-2326 Maria Lanzendorf//Fordert noch heute eine Gratisliste an**.

Amiga Original: Imps. Miss. II 30,-; Side Winder 10,-; Down at t. Trolls 20,-; Out Run 20,-; oder tausche gegen Original "Crack". T. Seeger, Hukelturenstr. 27, 7470 Albstadt 1

Hey guys We're selling hottest stuff, only 2-3 days old. C64 and Amiga. Also demos, intros, lettermaker (only 50 DM). Send 10 Discs + 20 DM + 3 DM stamps to: Red Sector, P.O.Box 1212, 7772 Uhldingen, W-Germany.--We are the best group of them all!!

Original Atari ST Spiele Thunderbird Asteroth u. andere Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bergmann, 1000 Berlin 44, Joseph-Schmidtstr. 5

Sexy-Picture-Show für Amiga, 3 Disketten für 10.- DM beim Postfach 110372, 2800 Bremen

To- Strategiespiele in Deutsch (C-64, Disk) "Canada Trading Company": Entdecken Sie Danada im 19 Jh. und bauen Sie sich ein Imperium auf. "Golf-Krise": Befehligen Sie die amerikanische Marine. Je 15,- beide 25,-. Martin Arnold, Ritterstr. 68, 5 Köln 50

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien

Verschenke meine Software-Sammlung an denjenigen, der mir als erster 10 DM (nur Schein) schickt! Habe alte + neue Spiele, z.B. Test Drive II (ca. 100 Disks). Marco Jansen, Buchenweg 2, 5372 Gemünd/Eifel PS. Nur der Erste bekommt Antwort! Beeilt Euch!

C-64*c-64 Wir haben sie * Die allerneuste Soft für unseren Liebling * 2-3 Tage alte Soft * Send 10 Disk + 10,- DM an Postfach 13, A-4941 Mehrnbach No letters!!



Suche Software für Atari ST, sendet Eure Listen an R. Heinrich, Dudweilerstr. 19, 4600 Dortmund 14, 100% Antwort

Suche Strategiespiele für ST, C-64, XL insb. Gettysburg. Bevorzugt SSI und SSG-Games. Thomas Liese, Karl-Marx-Str. 27, 5090 Leverkusen 1

Kaufe sofort alle Wirtschaftsspiele, die mir angeboten werden. Zahle gut und natürlich bar. (Nur Originale) Ruft an: 02541/81373 Olaf verlangen ab 15 Uhr! Es lohnt sich!

ST*ST*ST Suche für ST: Kult, Oil Imperium, Populous (auch Älteres)!!! Tel.0212/75098 ab 17.00 Di + Do. Ab 20.00 Mo+Mi+Fr (call for Björn)

Suche für den C-64 German Football Simultaion und Vigilante! Tausche auch! 05139/1275 Habe sehr gute Spiele

Amiga** Suche Soft**Original** Schickt List's und Preise an: Alexander Krüger, Altenfurterstr. 65, 8500 Nürnberg 50**Suche zur Zeit** Foft, Falcon, Soccer Manager +. usw.

Amiga! Suche Originale sowie Tauschpartner für Public Domain! 08035/8288, Fabian Miehle, Hofangerweg 2, 8201 Neubeuern
Suche auch Segaspiele!

Suche neue Software für den Amiga Call:0202/500901 (Anrufbeantworter)

Bitte um Preisangabe. Sendet Eure Lists oder Disks an: Torsten Liebertz, Bindsfelderstr. 36, 5160 Düren

Ich suche neuste Games für C-64, nur Disks. Schickt Eure Liste an Dieter Rossmann, Meiereistr. 14, 2377 Lohe

This is your last chance to send a demo from you or other groups for a demo-collection!! Only C-64. Write to: P.O.Box 213, 5415 Nussbaumen, Switzerland. Disk 101% back

Suche Top-Games!! Schickt Eure Listen an Loeffler, Dieter, Elsauastr. 4, 8750 Aschaffenburg-Nur Amiga. Tausche und kaufe. Ach ja 100% Antwort-No Loosers

*****Nintendo*** Nintendo***** Ich suche alles über Nintendo! Suche billige Spiele z.B. Mach Rider, Wildgumman usw. Schickt Angebote und Listen an Erwin Scharl, Wald-1, 8302 Mainburg!!! Bis bald!

Sega, PC-Engine, Mega Drive, Nintendo Systeme und Spiele gesucht. Kaufe gern ganze Spielstände auf. Angebote an Tel.:04521/1041 (Andreas)***

Suche: Davrelle und Gem Graph Output für PC. Verkaufe alte ASM und CVG. M. Neurath, 355 Marburg, Wehrdaerweg 45

Suche auf CPC Fugger + Airline + Vulcan. Nur Originale. Datenträger egal. Robert Hojnik, Ostpreußenstr. 25, 7449 Neckartenzlingen. Zahle gut!!

Suche Sega, Nintendo, Sega Mega Drive und PC-Engine Module, sowie PC-Engine und Mega Drive Konsole! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel,
Tel. 0431/641670

Suche die neusten Spiele für den C-64 (Disk)! Listen an Kai Adler, Mülhausenstr. 27, 6800 Mannheim 71, Tel. 0621/476438, 100% Antwort-Zahle pro Disk 2,50 DM

Wanted: Amiga programm for new low-budget label. Write to. UGA Software, Crosestein 3314, 3704 NM Zeist, Holland or call 3404/52987 100% Antwort (I speak german)

*****An die letzten CPC-User***** Wer hat die Karte u. Anleitung zu Doom-Dark's + Revenge. Kaufe Karte u. Anl. 15,- Spiel für 30,- DM (Disk) Tel. 04841/5134 (Stefan)

Suche Software für Amiga 500 Tel.: 0641/83350

Suche dringend Vokabeltrainer für den Amiga 500 (Englisch u. Franz.) Zahle bis zu 25 DM. Suche auch sonst Lernprogramme für Engl. u. Franz. To. Carbucci, Kaitlestr. 7, 7890 WT-Tiengen

Hello!! I buy new demos and stuff on Amiga. Send a list and price to Peter Lindeberg, Poppelv. 18, 24400 Kävlinge, Sweden.

Suche ausgereiftes, spielstarkes Backgammon-Programm (Versch. Spielstärken, Doppler, etc.) Angebote an Harald Retter, Meisenstr. 1, 6078 Neu-Isenburg 2

Atari ST: Suche Sport + Adventure-Games usw. Listen mit Preisen an Marco Baier, Schilfweg 3, 2200 Kölln-Reisiek

Suche Software für Amiga 500 Tel.0641/83350

Schweiz Suche Amiga Tauschpartner aus der ganzen Welt, große Sammlung vorhanden, auch Anfänger erwünscht, Korrespondenz in deutsch. Roger Blatter, Wülflingerstr. 63, 8400 Winterthur

Kontakte

Yeah!! Here is VIOLENT FORCE!! We are back from our summer-break!! So if you know us, you have to recontact us! Quick! Any questions??? Phone 05663/1702 Only monday 7-8 PM!

Hot stuff on your C-64!! Rage are searching for real contacts!! Dial:04321/51635 or write to: Heiko Arpe, Ohmstr. 8, 2350 Neumünster 100% Antwort!! Rage is with you!!!

ASS*AMIGA***ASS** We have the newest stuff for your Amiga. Write to: ASS, Postfach 1722, 4840 Rheda-Wiedenbrueck

Dial this number for the future 0241/74782 (ask for Daniel) *Amiga*

ACHTUNG! Biete laufend Amiga + C64 News. Ruf doch mal an. Tel.02779/1459

Schreibe Euch Top-Amiga-Intros: Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel.:07682/1400 Demos gegen Leerdisk + frank. Rückum.

If ya wanna the newest stuff contact onyx so fast ya can at: Werner Kiewek, A-5711 Oberalm 18 austria!! No beginners'n losers!! Amiga.

You want the newest software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite" Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien.

*****Amiga***** Call 06131/224429 for new stuff! No Looser and no Lamer!! Ask for Ralf

Hey! Do ya search cool MUZAX? I can compose sum... one Zak = 5DM Dial:05136/84019 (Steven) on c-64!

Amiga-Treff: Der Amiga Computerclub für alle Amigafreunde. Wir bieten Workshop, monatliches Clubinfo auf Diskette. Alle 14 Tage Clubtreffen. PD-Pool und vieles mehr. Monatsbeitrag 4.00 DM Mitgliedschaft, jederzeit kündbar. Also, los gehts. Amiga-Treff: 4400 Münster Tel. 0251/217240

PC-Fan (13 Jahre) sucht Brieffreund zum Erfahrungs- und Programmaustausch. Jonas Schöfer, Hullener Weg 8, 2870 Delmenhorst

Suchst Du immer den neuesten Stuff für den ST? Dann bist du bei uns richtig!! Bei uns gibt's die neueste Software (fast) geschenkt (DM 2.50 in ABO) direkt aus Holland. Schreibt an: ICEMAN, Postfach 82, A-8059 Graz, Austria

C-64/128 und Schneider Joyce User sucht Kontakte und Tauschpartner für beide Systeme! Bei Interesse write to: P.H.M.D., Postfach 10 01 34, 5483 Bad Neuenahr-Ahrweiler 1

Demos of ALF! contact us for hottest stuff! 07244/92995 (-18h) 07244/92423 (ab 19 h) !Suchen! Top-Cracker. No Lamers, no selling! Amiga!

Hot Stuff= 02405/95206 (Amiga)

Digital Underground!!! We are new! Watch out for our new demos (Quadrophenia)!! The Scorpions, XV-3 and HLT are now Digital Underground! contact us under our PLK!!Digital Underground, Postfach 2310, 4835 Rietberg 1

SEGA-CLUB: Wir bieten neueste Infos und Tests (Master System + Mega Drive), tolle Tips, Hotline, Gewinnspiele u. a. Direkter Kontakt zu Sega-Amerika! Der Club mit dem besten Service. Info bei: T.O., Währingerstr. 24/1/24, 1090 Wien, A. "Sega-That's!"

Yeah!! Project X is searching for real good contacts on c-64. If your stuff isn't older than 2 month, then call: 06162/71374. Thanx to all my contacts.

Sega Mega Drive, PC-Engine, Sega, Nintendo, Nintendos Game Boy, PC Engines CD Rom sowie alle Spiele, Tips und Tricks gesucht. Angebote an A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Call me for high quality graphix!! Only C-64! Not expensive. deal in Switzerland:056/227678. Ask for Matthew! 101% answer.

****C-64*Switzerland*C-64**** 4 the hottest stuff call us! Even if you wanna swapp,and you are al cool goy. So call us now!! Future concepts is waiting 4 your answer! Tel.061/632579 at 8PM

U.S.T to contact the hot UST write to. U.S.T. Postfach 1172, 2322 Lütjenborg-Swep new soft- 04381/494 -C64 + Amiga

Wir sind im ständig wachsenden Freizeit- und Unterhaltungsmarkt eines der führenden Unternehmen der Computerbranche. Wir suchen zur Verstärkung unseres Marketing-Teams den/die

Produktmanager/in.

Wenn Sie sich für anspruchsvolle Computerspiele interessieren, eine fundierte Ausbildung nachweisen können und Sie die Herausforderung reizt, mit einem jungen Unternehmen und einem dynamischen Markt zu wachsen, sollten Sie Kontakt mit uns aufnehmen. Gute englische Sprachkenntnisse setzen wir voraus.

Wir freuen uns, Sie kennenzulernen!

AriolaSoft G.m.b.H.
Personalabteilung
z.Hd. Frau Grund
Hauptstr. 70
4835 Rietberg 2



****Lazer**** Write to Lazer, P.O.Box 56764, 4600 Dortmund 30, BRD!! C64 only!! 100% Antwort!! Contact Europe # 1!!

Amiga-C-64 The new group Sharksoft is born!!Grettings to all we know!! We have and search for the newest stuff!! Call:040/5567470 (Patrick)

!AMIGA! Hot stuff!! Phon (02845)5460 and cry for Harald or call (02845)80361 and cry for Michael! Only from 17 to 21 o'clock!

Hallo *ST-Freaks* The M.C.A. hat die Neueste: Games-Prof.-Miai Software! Schickt 1 Disk für Liste und Info an: P.O.Box 2596, 6401 DB-Heerlen-Niederlande

MASTERBLASTER sells his Muzax for your own Demos, Intros on Amiga. Order now a Demo-Tape. Important: No interrest in illegal action! Tel. 05663/7694 only Monday 6-8 P.M.!!

Holland*C64***Holland** Fast Eddie is looking for hot contacts on '64. Only Topgroups and no stuff older than 1 week! Send discs!! Be fast and cool!! Eddie Fast Vuurdoornstr. 58, 8171 Xj Vaassen

Amiga * Switzerland * Amiga Contact the best and fastest crew in Switzerland! Phone The Outrunders to get the newest stuff! We are the only One in Switzerland! 062/263528(Massimo)

Switzerland** C-64 **Switzerland* Madware is searching for cool contacts. Only C-64, loser! Call. 031/23/57/47 for new stuff!!*Take this chance!!**

«AUSTRIA» DYNAMIC SYSTEMS
Hauptstraße 104
A-8784 Trieben

(((HOTLINE)))
0 36 15 /27 36
Mo-Fr 15-19 Uhr

STÄNDIG ALLE AKTUELLEN NEUERSCHEINUNGEN LIEFERBAR, AUCH FÜR: SEGA, SCHNEIDER CPC, SPECTRUM, ATARI XL, C16.

Titel	Amiga	ST	IBM
Balance of Power 1998	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Blood Money	S 649,-	S 649,-	-,-
Bloodwych	-,-	S 649,-	-,-
Chariots of Nrath	S 649,-	S 649,-	-,-
Carrier Comand dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Caveman UGH-Lympics	-,-	-,-	S 599,-
Dungeon Master dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Dynamite Dux	S 649,-	S 649,-	-,-
Elite dt.	S 549,-	S 549,-	S 599,-
Falcon F16 dt.	S 579,-	S 579,-	S 999,-
Falcon F16 Mission dt.	S 499,-	S 499,-	-,-
F15 Strike Eagle 2	-,-	-,-	S 849,-
F16 Combat Pilot dt.	S 579,-	-,-	S 599,-
Grand Prix Circuit dt.	S 599,-	-,-	S 599,-
Great Courts Tennis	S 599,-	S 599,-	-,-
Gunship dt.	S 599,-	S 599,-	S 899,-
Highlights	S 549,-	-,-	-,-
Hawkeye	S 449,-	S 449,-	-,-
Ind. Jones Adv. dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Kingdoms of England dt.	S 649,-	-,-	-,-
Kings Quest IV	-,-	S 749,-	-,-
Kult dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Leisure Suit L. II dt.	S 699,-	S 699,-	S 699,-
Maniac Mansion	S 649,-	S 649,-	649,-
Micropose Soccer dt.	S 599,-	S 599,-	-,-
Oil Imperium dt.	S 549,-	S 549,-	S 549,-
Paperboy	S 599,-	S 599,-	-,-
Pirates	-,-	S 699,-	-,-
Populous dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Populous Scenery dt.	S 349,-	S 349,-	-,-
Powerdrome dt.	S 699,-	S 699,-	-,-
Robocop	S 599,-	S 599,-	S 599,-
Rodeo Games	S 649,-	S 649,-	S 649,-
RVF Honda dt.	S 649,-	S 649,-	-,-
R-Type	S 549,-	S 549,-	-,-
Shadow of the Beast	S 799,-	-,-	-,-
Shinobi	-,-	S 599,-	-,-
Sim City dt.	S 649,-	-,-	-,-
Silkworm dt.	S 499,-	S 499,-	-,-
Stunt Car Racer dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
The Games Summer Ed.	S 649,-	S 649,-	-,-
TV Sports Football	S 579,-	-,-	-,-
Xenon Megablast	S 599,-	S 599,-	-,-
Wasteland	-,-	-,-	S 599,-
Weird Dreams	S 599,-	S 599,-	-,-
Ultima V	-,-	-,-	S 749,-
Yuppios Revenge dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Zak McKracken dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-

Titel	C 64 Disk
Battle of Napoleon	S 549,-
Cruse of the Azure Bonds	S 649,-
Forgotten Worlds dt.	S 399,-
Gold, Silver, Bronze	S 449,-
Grand Prix Circuit dt.	S 399,-
Grand Monster Slam dt.	S 399,-
Highlights dt.	S 399,-
Jack Niklas Golf	S 499,-
Microprose Soccer	S 549,-
Mr Hell	S 449,-
New Zealand Story	S 449,-
Oil Imperium dt.	S 349,-
Phobia	S 399,-
Power Play Classics	S 399,-
Rodeo Games dt.	S 399,-
Silkworm	S 399,-
Star Track	S 449,-
Testdrive II dt.	S 399,-
Ultima V	S 599,-
Xy-Boots	S 399,-
Zak McKracken dt.	S 449,-
Zzap Sizzlers Comp.	S 449,-

SPIELEKONSOLEN

PC-Engine Pal oder RGB	S 3.990,-
PC-Engine Pal/RGB kombin.	S 4.490,-
Sega Mega Drive	S 3.990,-

Titel	PC ENGINE
Bloody Wolf	S 999,-
Chan & Chan	S 699,-
Cyper Cross	S 899,-
Dragon Spirit	S 899,-
Final Lap Twin	S 899,-
Gunhed	S 899,-
Moto Roader	S 799,-
Nectaris	S 899,-
P 47 Airforce	S 899,-
R-Type I	S 699,-
Shanghai	S 799,-
Son Son II	S 899,-
Tigerheli	S 999,-
Wonderboy	S 799,-
World Court Tennis	S 699,-
Yaksa	S 999,-

Unsere vollständige Preisliste erhalten sie kostenlos (bitte System angeben). Schreiben Sie uns, oder rufen Sie einfach an!

Alle Preise in OeS, inkl. MWST., der Versand erfolgt per Nachnahme (ca. S 35,- Versandkosten).

Amstrad-CPC-Amstrad-CPC Search contacts in whole world!!Lamers: Nichts gegen Euch, dauert nur länger. Ad. C. Roserens, Florastr. 18, CH-2502 Biel.

AMIGA + ST Ihr sucht und wir haben es: Schreibt an: The Elite, Postfach 235, A-1051 Wien oder Postfach 532 A-1100 Wien

Haben neueste Games! 24.9.: Liz. zum Töten, Buffalo Bills W.W.R., Star Trek,.. Jetzt haben wir mehr! Also nutzt die Gelegenheit und ruft an: 08137/8558!! We need everybody!!

Verschiedenes

Hey Du! STOP! Suche "Das Roboterbuch zum C-64"! Call fast and soon: 02561/67232! Ask for Ingo! As: Suche außerdem: The Pawn, Techno cop, The Guild of Thieves, Bard's Tale

*****Disks***** Wir machen eine riesige Leerdiskettenbestellung! Wir handeln einen Superpreis aus!! Infos: Tel.07252/2316 (Kai)**

Schon wieder gewonnen! Im August 89 konnten wir tolle Gewinne an unsere Mitspieler verteilen. Wir sind eine Wettgemeinschaft und tippen auf Fußballspiele in Europa. fordern Sie die Spielanleitung an. Tel:08272/1768 T. Baars, Pfarrgasse 2A, 8857 Wertingen

Ligatrainer, das Postspiel der Extraklasse. 40 Befehle u. Gewinnmöglichkeit! Nie wieder Langeweile durch Ligatrainer!! Info bei: S. Bormann, Beberschestr. 20, 3252 B. Münder 2

ASM's Nr. 10, 11/87, 1, 4/88, 9/88-10/89 H.-Comp. Nr 2/87, 8/88, 12/88 für DM 100!! Klaus Weber, Wiesenweg 28, 3107 Hambühren. Nicht einzeln. Ich schicke per Nachnahme.

Strategiespiel-Freaks! Wer hat Lust, auf dem Amiga Spiele wie Gettysburg, Fire-Brigade, Kampfgruppe, etc. per Post zu spielen? Schreibt schnell: Frank Tischert, Residenzstr. 114, 1000 Berlin 51

Wollten Sie schon immer ein Fußballclub managen, mit allem Drum und Dran? Dann sind Sie bei dem PBM Liga Trainer richtig! An: S. Bormann, Berschestr. 20, 3252 B. Münder 2 Gratis!

Strategie Postgames präsentiert: 2 superbillige Postspiele im Fantasy bzw. im SF Bereich! Info gegen 1 DM in Briefmarken bei: J. Benne, Bochumerstr. 64, 43 Essen 14

Lösungen, Tips und Tricks für alle verzweifelten Computerfreaks. Info Herbert Franzen, Kosterkammerstr. 15, 5581 St. Aldegund

Hallo Wrestling Fan! Noch Mitspieler gesucht für das Postspiel WWF-Wrestling! Info bei Andreas Horch, Wilhelmstr. 7, 6072 Dreieich! Alle WWF-Superstars vorhanden!

Originalanleitungen zu den Games: (C-64): Russia, Silent Service, Crusade in Euro., Fugger. (Amiga): Elite je 5 DM. S. Bormann, Bebersche Str. 20, 3252 B. Münder 2 oder 05043/1717

"Manager", das Postspiel! Wollten sie schon immer mal ein Unternehmen leiten? Kein Problem, spielen Sie "Manager". Infos gibt's für 1,- DM Rückporto, schreibt an Time-computer, Postfach 1151, D-6073 Egelsbach

Hallo Computerfreaks! Seit 3 Jahren betreibe ich einen Großhandel für kunsthandwerkliche Produkte aus Fernost. Für den Einkauf dieser Artikel fliege ich regelmäßig alle 2 Monate nach Taiwan, Hongkong und China. Ich habe kaum ausreichende Computermarktkentnisse aber Routine im Ausschecken von Lieferanten, Verhandeln, und der Abwicklung von Zoll und Ausfuhrformalitäten. Welcher geschäftstüchtige Computerprofi verfügt über genügend Marktkenntnisse und aktuelles Insiderwissen um in Deutschland gefragte Hardware, Software/Chips zu beurteilen und ev. abzusetzen. Suche gleichberechtigten Partner zwecks Gründung einer kleinen Import- GmbH. Schriftliche seriöse Angebote (keine Traumtänzer) an: Fa. U. Fischer, Antoniusstr. 29, 5202 Honnef 1

Suche Lösungen mit allen Punkten für folgende Sierra-Adventures: KQ I-III, PQ I-II, SQ I-II, Larry I-II Bitte folgende Nummer anrufen: 08151/6994 Nach Florian fragen

Suche Mitspieler für ein Briefspiel mit Gewinnmöglichkeiten bis 30000 DM Infos bei: Rüdiger Erkes, Postfach 1369, 7798 Pfullendorf

Jeder der mir geschrieben hat, kriegt auch Antwort, ganz sicher, Nur habt bitte etwas Geduld. Habe wahnsinnig viel Post erhalten. Also, noch Geduld, bin kein Betrüger!! K. Hartung, 3406 Bovenden 1 Bis bald!

Tausche

I search good tad regliable swappartne.. The "Best Cartridge Called Amiga" write to: Math of TWB Lamprelmtstr. 17, A-4780 Schärding (100%)****

If you want to swap hot stuff on 64 contact me now:06473-1068

Suche Tauschpartner für neuste C-64 stuff. Wenn Du tauschen willst call: 0721/558836! Auch Anfänger!! Suche: Ports of Call, Oil Imperium usw.!! Please call fast! Ich ware!

Hey Freaks! Ich suche nette und zuverlässige Tauschpartner für C64D.. Neuster Stuff vorhanden! Ruft an! 02336/2642 (schnell!!) Besser ab 18 Uhr!

World of Wonders sucht Tauschpartner für neueste Amiga Software (ca. 3 Tage alt)! Auch Anfänger...Schickt an: WOW, Seminarstr. 8/10, 7758 Meersburg 100%! Nicht anrufen! Wir schreiben auch Demos u. Intros: Intro 20 DM, Demo 30 DM pro Teil

Suche Tauschpartner für C-64 Habe z.B. Rocket Ranger, Rambo III + Sportspiele- Suche F. Manager 2 Expansion Kit, Handballcoach, GP circuit 100%ige Antwort. Schreibt an: Holger Hamm, Am Zankwald 21, 6683 Spiesen-Elversberg

Hello Guys! Wir suchen Tauschpartner für ST. Liste an: The Stingercrew, Kantstr. 6, 7470 A-1

STOP!! Suche/Tausche?Verk. neuste + alte Games (C-64/D) gerne: Strategie + Fußball.. 1000% Antwort Schnell!!! Ralf Fritzen, Stich 47, 5180 Eschweiler Tel:02403/20427 Listen/Disk schnell!

Tauschen und verkaufen neuesten C-64 Stuff, z.B. Oil Imperium, SBA Basketball usw. (Stand 12.8). Schickt Listen oder disks an Magic Soft, Postfach 2263, 4840 Rheda-WD! 1,-DM Rückporto!!

Tausche ST-Soft! Schickt Eure Liste an: Dirk Dregischan, Auf der Unter 27, 6501 Wackernheim! **Egal ob die Games alt or new sind. 100% Antwort ST*St*St*

Hi Freaks! suche Tauschpartner C64 Disk, habe Running Man, Grand M.S. usw. Disks oder Liste an Oliver Hering, An der Stadtkirche 19, 7080 Aalen Write or die!

!Seka-Source-Codes! We are swapping the latest Seka-Source-Codes. Habe you interesting to swapp with us, send the disk to: PS. Letters + Pirat-Soft will be ignored. 101% answer.

Tausche PD-Soft und Demos. Schickt Eure Listen an: Jörg Skarabis, Unterm Giersberg 7, 6434 Kerspenhausen. System: IBM 5 1/4 Zoll! Schickt auch Selbstgeschriebenes und Demos!

Suche Tauschpartner für C64 + Amiga. Call (ab 18 Uhr): 06150/2445 (Amiga/Timo) or 06150/12171 (C64/Sascha) Suchen Coder, Grafix, Musicians....

Suche DEMO und PUBLIC DOMAIN Tauschpartner für C-64! Schickt Eure Disks an: Frank Kaminski, Im Buddem 5, 5250 Engelskirchen 2 -Kein Tausch von Raubkopien! - 100% Antwort

Tausche Spiele für C-64! Z.B. Pirates, Noaradonna. Ich wohne im Kirchkamp 37, 3300 Braunschweig, Tel.0531/514440

PC-Engine!!! Tausche Galaga 88, suche dafür: Vigilante, Space-Harrier oder Son-Son II oder Legondary-Axe Tel:06154/1673 ab 19.00 Uhr

Tausche CPC-Soft Disk + Tape Suche Kontakte in alle Welt. Schreibt an: Friedrich M. Bluhm, Postfach 152, D-2055 Aumühle. Gleich Disk mitschicken-Write or die-

If you wanna swap the hottest stuff on Amiga, then contact H.W.S. write to: P.O.Box 740, 6850 Dornbirn, Austria

Suche Tauschpartner Haben das Neueste und suchen es. Only Amiga**Call fast:0424/48669

Amiga-Amiga Suche Tauschpartner (Games, Source, Utilities) If you want to contact: call fast: 07031/43612 (Andy)--Thorsten (A.C.S.) send!!
or forget it!!--

Hey Amiga-Freaks Suche zuverlässigen Software-Tauschpartner. Ich beantworte jeden Brief, kein Joke. Suche vor allem Kontakte zu BRD, CH M.B. jun., Postfach 2279,
CH-6300 Zug

Tausche Sega-Master-System mit 14 Modulen + 2 Joypads + Netzteil + Kabel GG. Golem-Ram-Box (entweder 1 MB o. 2 MB). Suche auch 5,25" Floppy für Amiga. Tel.09233/4742 (Ralf) ab 14.00 Uhr

AmigaAmiga** Suche Tauschpartner. Haben das Neueste und suchen es. Call: 04244/8669

Suche Tauschpartner für den Amiga. Habe viele neue Sachen, wie z.B.: RVF Honda, Grand Prix Circuit. Schreibt Eure Listen an Alex Pöschl, Stadtgraben 8, 6504 Oppenheim. Don't phone

Habe: Lizenz z. Töten, Silkworm, Rockstar, Test Drive 2, Red Heat, L.E.D.-Storm, usw. Suchen Prot's of call, Crazy Cars 2. Greetins to everybody.-PNS!! Tel.:08137/8558*C-64* Hi! ACs we'll write you the number of our PLK! Don't use the telephone!

****Dial 05921/35759**** for swapping hot sources and demos, or write to Post Box 1464, 446 Nordhorn

****Amiga**** Joe of S-Express. Biete neuste Software. 100% Antwort. Write to: Joe Schröder, 26,rue P.Dupong, 3449 Dudelange, Luxembourg. Tel: 00352/519623. Habe auch gute Source-Codes.

I wanna swap the newest (1-5 days) on C-64/Disk! Need new intromaker, too! but only the best! Write to: SOL, Im Hagenfeld 93, 44 Münster/FRG!
Only the newest stuff!
Write fast!

Tausche für ST Bobo gegen Skateball. Anrufen: 05131/2150 Anschrift: Christian Giesecke, Königsbergerstr. 29, 3008 Garbsen. Ich freue mich auf Skateball.

Suche Tauschpartner der uns immer die allerneusten Games besorgt (bis 1 Woche) für C-64/Amiga. Markus (C-64) 02334/53233. Jan (Amiga) 02334/51779. von 19-21 Uhr anrufen! Be quick!

Suche zuverlässige Tauschpartner Habe: Test Drive 2, Grand Monster Slam usw. Schickt Eure Liste und neusten Games oder Soft. Ralf Keimes, Im Pfarrgarten 5, 5010 Bergheim 8 /C64

Tausche Nixdorf-Compact-PC (Drucker, 2 Laufwerke, Bildschirm) gegen Amiga 500 (gut erhalten) Tel.02241/316439

****Hallo PD-Freaks**** Tausche und suche alles an PD-Stuff only! --Schickt Eure Liste an: Marcus Huttny, Fürstenbergstr.19, 7218 Trossingen 2 101% Antwort!!

C64-Fan sucht Tauschpartner aus dem In- und Ausland. Habe Dragon N., Oil Imp. und vieles mehr. Bitte schreibt mit List an Pellergrini Werner, Wallbachsiedlung 31,
5202 Neumarkt Austria

Suche Tauschp. für C-64 Habe Oil Imperium (dt.); Rodeo Games, For. Worlds u.v.m. Schickt Spiele- und Wunschliste an M. Wagner, Hauptstr. 60, 6505 Schwabsburg. Suche Zak Mckracken u.v.m.

X-ray Connection is now on Amiga! Send your disks to: M. Pestel, Hüttenstr. 178, 5100 Aachen send disks -XRL 9009

Suche Tauschpartner für C-64! Habe immer neueste Soft! Nur Disks! 1000% Antwort! Telefon:09563/1897 Marcus Büchner, Einberger str. 64, 8633 Rödental Schickt schnell!!!

Atari ST Suche viele Tauschpartner für ST. Habe sehr viele Spiele. Schickt bitte Eure Liste an Wolfgang Philippzig, Wilybuker Str. 15, 4923 Extertal 5 Tel. 05751/42447

Wo die Berge stehen (Tirol) da tauscht einer Amiga und Atari ST Software.Schickt Liste an Clemens Meirer, Karl-Innerebnerstr. 111, 6020 Innsbruck

SEGA for swapping the hottest warez on amiga. Write to. Pf 022954, 3250 Hameln 1 BRD

Suche Tauschpartner für Atari ST! Nur 1 Meg! Habe. Blood Money, TV Sports Football, Xenon II, Stunt Car Racer und viele andere!! (Stand 1.10) ruft an: 0221/643988

*****Atari ST***** Suche Tauschpartner-STOP-Habe 300 Disketten-STOP-Anrufen bei: 02041/688855

***Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga** Habe immer das Neuste** Schickt Listen und Disks an: Marco Kempka, Am Wortbach 22, 4403 Senden** Auch Anfänger erwünscht

Suche zuverl. Tauschpartner (C-64) Habe neue u. alte Games wie Indiana Jones 3, Listen oder Disk an: Ramon Aldag, Neue Schulstr. 4, 2732 Hamersen (101% Antwort!)

Schweiz Suche Amiga Tauschpartner aus der ganzen Welt, große Sammlung vorhanden, auch Anfänger erwünscht, Korrespondenz in deutsch. Roger Blatter, Wülflingerstr. 63,
8400 Winterthur

Okay Soft

PC-GAMES vom PC-PROFI

688 Attack Sub	76,20	Matrix Marauder	63,90
Apache Strike	65,90	Menace	62,90
Archipelagos	64,90	Microprose Soc.	65,40
Baal	64,90	Millenium 2.2	68,80
Battlehawks '42	56,90	Mines of Titan	76,90
Battlechess	62,90	Murder i. Venice	56,90
Battletech	73,00	Oil Imperium	55,90
Black Cauldron	42,90	Ökolopoly	134,90
Bloodwych	66,90	Outrun	63,90
Breach	69,90	Paperboy	66,90
Bubble Ghost	49,90	Pirates	62,80
Captain Blood	81,90	Police Quest	53,90
Caveman Ugh-L	66,50	Police Quest II	64,90
Circus Attract.	54,90	Prophecy	68,70
Corvette	78,90	Purple Saturn D.	58,60
Crazy Cars II	62,80	Quest-Time Bird	64,20
Curse Azure Bo.	74,80	Rick Dangerous	63,90
Daily Double H.	57,50	Rodeo Games	64,90
Demon Stalker	59,30	Sentinel, The	62,90
F19 Stealth Figh	89,70	Shogun	75,90
Goldrush	76,20	Sliphead	73,00
Grand Monst. S.	54,80	Skweek	49,90
Gunship	84,90	Space MAX	89,90
Harley Davidson	63,90	Space Quest I	53,90
Hillsfar	63,90	Space Quest II	53,90
Horse Racing	65,90	Space Quest III	75,90
Hot Shot	15,00	Star Glider 2	89,90
Jack Niclas Golf	64,90	Star Treck 4	84,90
Journey	76,90	Steel Thunder	67,20
King Arthur	66,90	Strider	63,90
Kings Quest IV	88,60	Strike Eagle 2	89,20
Kings Quest 1-3	68,90	Sword o. Aragon	73,90
Kult	56,90	Targhan	69,50
Legend of Djel	49,90	Test Drive II	67,80
Larry I	53,90	-Scenery Disk je	32,90
Larry II	72,80	Titan	67,30
Life & Death	66,50	Track Attack	63,90
Lizenz z. Töten	60,80	UFO	89,90
M1 Tank Platoon	99,90	Ultima V	69,80
Manhole	92,90	Ultima Trilogy	62,50
Manhunter:		Virus	66,50
- New York	73,00	Waterloo	64,90
- San Franzisco	75,90	Zak McKracken	59,90
Maniac Mansion	63,50	Zany Golf	61,80

VERSANDKOSTEN
UPS EXPRESS LIEFERUNGEN (Inland)
Nachnahme + DM 8,50 Vorauskasse + DM 4,50
Ausland: Nur Vorauskasse + DM 5,00
NEU: Gebührenfreundlicher Bestellservice
Montag - Freitag nun auch von 18.30 - 20.00
LISTE KOSTENLOS !

Am Graben 2 * 8471 Weiding
Tel. 09674-1279 * Fax -1294

DER ETWAS ANDERE VERSAND

24-Stunden-Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für **ST, PC und Amiga** sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

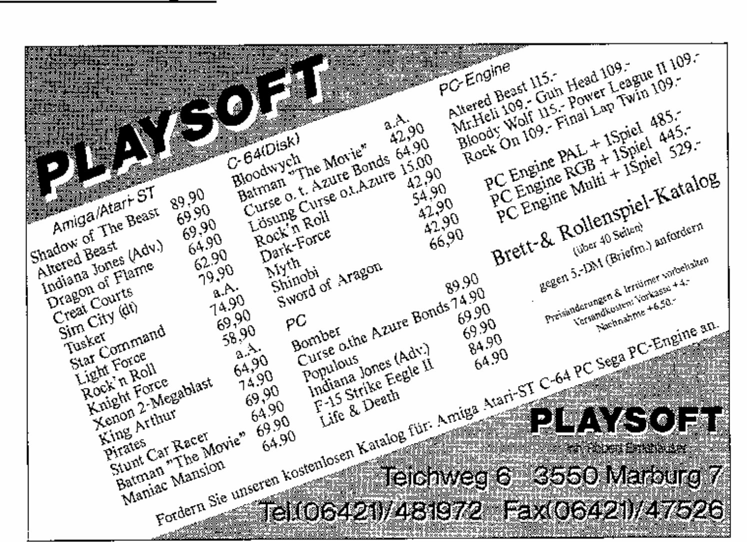
SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
Afric. Raiders-Dakar'89	60,-	45,-	45,-
Afterburner	45,-	-	60,-
Archipelagos	80,-	80,-	80,-
Balance of Power1990	75,-	75,-	75,-
Batman - The Movie	65,-	-	65,-
Bio Challenge	75,-	-	75,-
Bolo Werkstatt	55,-	-	-
California Games	55,-	55,-	55,-
Daley Thompson	45,-	65,-	55,-
Das Reich Anno 1871	55,-	-	-
Dungeon Master	75,-	-	80,-
Dungeon Master Editor	35,-	-	35,-
Elite	65,-	80,-	80,-
Eye	20,-	-	35,-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-
F-16 Mission Disk I	65,-	-	65,-
Flight Simulator II dt.	95,-	145,-	95,-
jede Scenery Disc dazu	45,-	45,-	45,-
F.O.F.T.	45,-	-	-
Fugger	60,-	-	60,-
Grand Monsterslam	65,-	65,-	65,-
Indiana Jones Adventure	85,-	85,-	85,-
Jet	95,-	95,-	95,-
Kaiser	120,-	-	125,-
Kick off	45,-	-	45,-
Kult	80,-	80,-	75,-
Leaderboard Birdie	70,-	-	80,-
Legend of Djel	80,-	80,-	60,-
Leisure Suit Larry	60,-	60,-	60,-
Leisure Suit Larry II	95,-	85,-	85,-
Licence to Kill	60,-	80,-	60,-

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
Lombard RAC Rallye	80,-	80,-	80,-
Man Hunter 2	95,-	95,-	95,-
Microprose Soccer	80,-	-	80,-
Millennium 2.2	80,-	80,-	80,-
Minigolf	55,-	-	45,-
Ökolopoly	-	165,-	-
Öl Imperium	65,-	65,-	55,-
Operation Neptune	65,-	75,-	45,-
Pacmania	60,-	-	65,-
Paper Boy	65,-	85,-	65,-
Pirates	80,-	75,-	-
Populous	75,-	-	75,-
Populous Scenery Disk I	35,-	-	35,-
Psion Chess	65,-	65,-	-
RVF Honda	80,-	-	75,-
Sim City	-	-	95,-
Skrull	60,-	-	-
Space Quest III	95,-	95,-	95,-
Starglider II	65,-	115,-	65,-
Star Wars Trilogy	80,-	-	80,-
Technocop	60,-	65,-	60,-
Tim+Struppi auf d. Mond	60,-	-	60,-
Ultima IV	80,-	95,-	80,-
Vectorball	45,-	45,-	-
Virus	65,-	80,-	60,-
Volleyball Simulator	60,-	55,-	55,-
Wallstreet Wizard	65,-	75,-	65,-
Wallstreet Wizard Editor	45,-	45,-	45,-
Waterloo	80,-	80,-	80,-
XENON 2 Megablast	80,-	-	80,-
Zak McKracken	75,-	75,-	75,-

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.



ATARI-Fachmarkt · MS-DOS Fachmarkt · NEC-Fachhandel
Rund um die Uhr: Telefon: 0 30 /7 86 10 96
Postanschrift: Katzbachstraße 8 · D-1000 Berlin 61
Ladengeschäft: Katzbachstraße 6 + 8 · D-1000 Berlin 61
Fax: 0 30 / 786 19 04 · Händleranfragen erwünscht



Suche Hardware

Hilfe!! Wer schenkt armen Schüler einen noch funktionierenden Amiga 500??? Schickt Computer bitte an: Michael Schmidt, Eilhelmruher Damm 126, 1000 Berlin 26 ***Danke***Danke***

Ich nehme Deinen Amiga in liebevolle Hände, bis zu 800,-DM. Angebote an. Willi Hoeren, Bruchstr. 33, 4060 Viersen 12

Kaufe Floppy 1541 und Action Cartridge MKV (kaufe auch einzeln). Verkaufe Final Cartridge II, Angebote an Bargel Bela, Schellhorn 1, 5790 Brilon-Wald Zahle gut!!

Wer schenkt armen Schüler C64? Dabei sollte sein: Floppy und Joystick, aber Heil sollte er schon sein!! Floppy: 1541 oder 1751! Meldet Euch unter: 0451/41911 bei Christian Rose

Wer schenkt armen Schüler seinen Amiga oder Atari ST Computer an: Torsten Henze, Höllenberg 1, 2091 Garstedt

Wer schenkt armen Schüler ein Drucker oder ein 5 1/4 Laufwerk oder ein 3 1/2 Zoll Laufwerk. Zahle Fracht! Kai Hoffmann, Obere Hauptstr. 29, 6749 Kapellen Danke!!!

Kaufe defekte Amigas(500 + 2000) und Zubehör (Monitor + Laufwerke...) Zahle Höchstpreise!! Schreibt an: Postfach 9101, 2300 Kiel 17, BRD

Amiga 2000 (500) voll ausgestattet Action Catridge MK 5, 4 oder Plus**Nintendo-Spielgeräte + Spiele** Wird alles billigst gesucht. Von: M. Koch, Friedenstr. 7e, 2084 Rellingen

Hilfe Wer schenkt bitte armen Schüler einen Amiga? Ohne Defekt-dann zahle ich die Portokosten. Tel. 08137/8558! Zahle auch Portoko. bei kleinem Defekt! Danke! Danke!!

*****Amiga 1000**** Ich suche eine auf 1 MB Speichererweiterung für meine A-1000. Dringend!! Tel.02041/688351. Fragen Sie nach Steffen oder Andreas.

Biete Hardware

Verk. Schneider PC 1512 SD Colourm. Software, Gameport + Joystick, Literat. Zeitschriften VB 1000,-DM Tel.:0711/631735

*****Notverkauf!***** C-128D + Farbmonitor 1901 + Final Cartridge III (Modul) + Interessante Software (Ca. 150 Disketten) Preis: VB Tel: 02173/78621

CH--C-128D--CH Verkaufe neuwertigen C-128D ink. Zubehör + Games. VP: nur SFr. 500,- Tel ab 17.30 085/95322 CH

Verkaufe CPC 6128 + Farbmonitor + 16 Originalspiele + 16 Leerdisketten + Joysticks und Literatur für nur 750 DM. Tel. 07153/24515

Verkaufe C-64+ 1541 II + Final Cartridge III + 2 Diskboxen (voll) + viele Originale (z.B.: Bard's Tale III, Armalyte) + Joysticks usw.-Alles neuwertig-VB:650 DM Tel.:02204/67331 Axel

STOP!!!! C-64 + 1541 II + Datasette + 2 Boxen + 180 Disks + Resetlocher + 2 Abdeckhauben + Orig. FM2(D) wg. Systemwechsel für VB 550DM,, 1A-Zustand:
Ralf Fritzen,
Stich 47, 5180 Eschweiler

Verkaufe C64 + 1541 + Handbücher + 19 Spiele. VB 450 DM 1 Jahr alt, sehr gut erhalten. Anrufe nur ab 15 Uhr. Tel. 04181/31424 fragt nach Sören!

Verkaufe Sega Master System mit spielen z.B. California Games, Phantasy Star, Wonderboy II, Alex Kid II u.a. Tel.:0431/527499 Preis: Nach Vereinbarung

Verkaufe meine 512K Erw. für den Amiga 500 abschaltbar, Megabitchips, autokonfigurierend. Anrufe ab 18 Uhr. Preis: 210,-DM mit/ohne Uhr!!! G. Szostak, Weidkammp 5, 4690 Herne 1 Tel.02323/26493

Verkaufe! C64 + Floppy 1541 II + Nordic Power + 3 Joysticks + 120 Disks + Boxen für ca. 600 DM , meldet Euch bei Oliver Hering, An der Stadtkirche 19, 7080 Aalen

TERMINE:

Die nächste Ausgabe erscheint am:
29. Dezember 1989

Anzeigenschluß für die Ausgabe 2/90 ist am
15. Dezember 1989

CPC 464 + GT65 + Floppy DDI-1 + DK'tronics 64K Erw. + 25 Discs voll mit Software + Devpac Assembler + div. Cassettensoftw. + Tips & Tips & Tricks Band 1; VB 700,- Tel.:02204/67509

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 + 150 Disks + Joystick + 2 Diskboxen + Zeitschriften/Top Zustand für nur 500 DM.
Tel. 07144/18868

Verkaufe 1 Jahr alt C-64 + Floppy 1541 II + Action Catridge Plus 6.0 + Abdeckhaube + 2 Diskettenboxen mit 65 Disks + 2 Joysticks + Disklocher zu DM 650,- Anrufe nach 18 Uhr Tel.06201/21172

Verkaufe Floppy 1541 (dejustiert) für 70 DM. Tel. 02241/316439

Biete: c64 + Floppy 1541 + ca. 180 Disks + 2 Diskettenboxen und 2 Joysticks für 850 DM, bitte nur Mittwochs und Freitags anrufen ab 18 Uhr Tel. 0711/546058

Verk. C64 + VC 1571 + Resetschalter + Diskettenlocher + 80 Disketten + Diskbox + 1 Joystick + 10 ASM für 450,-DM. M. Kirchhoff Fallersleber Str. 14, 3180 Wolfsburg 13, 05362/4838

Verkaufe C-64 II + 1541 + Farbmonitor + 40 Leerdisk + Disbox + Disklocher + 8 Originale + Datasette. Alles im guten Zustand Tel.08152/78975 von 17-20 Uhr für 900,-DM



	ST	Amiga
Populous,	72,-	79,-
Populous, the promised Land	35,-	35,-
Pharaoh	79,-	79,-
Bloodwych	75,-	75,-
Buffalo Bill's Rodeo Games	72,-	72,-
Blood Money	74,-	74,-
Kult	58,-	69,-
Bio Challenge	65,-	65,-
Strider	59,-	69,-
Stadt der Löwen		95,-
Dungeon Master	69,-	69,-
Elite	69,-	69,-
Techmate Chess dt.	49,-	
RVF Honda	69,-	69,-
Stargiider II	65,-	65,-
Babarian II	64,-	65,-
Archipelagos	59,-	
Batman, the Movie	59,-	69,-
Tim & Struppi	58,-	
F-16 Falcon	75,-	75,-
F-16 Mission Disk	59,-	59,-
Garfield Winter's Tail	59,-	
Space Quest III	79,-	
Super Hang On	59,-	65,-
Hostages	65,-	65,-
Gunship	65,-	65,-
Virus	58,-	
Backgammon	74,-	
Prison	58,-	
Stunt Car Racer (+Uhr)	75,-	
Galdregons Domain	59,-	
Spherical	58,-	
The Newzeeland Story	69,-	69,-
Oil Imperium	59,-	
Willow	74,-	
Battle Chess	79,-	
Operation Neptune	65,-	
Tom & Jerry	75,-	75,-

Anwendersoftware, Hardware und Zubehör finden Sie in unserer Preisliste.
Bitte Computertyp angeben.

WEGA Computerversand * T.Lühn
Marktstr. 54 * 4300 Essen 11
Mo. bis Fr. 15.00 bis 19.00 Uhr
0201/669111
Kostenlose Preisliste

Verschenke Epson LQ 500 24N (87+) an den allerersten, der 10 deutsche Märker an Jan Jantzen, Kirchstraße 6, 3400 Göttingen schickt!!

Verk. einen 1/2 Jahre alten Seikosha SP 1200 VC Drucker + Handbuch (C-64) sehr gut erhalten, neu 600 DM. Verkaufe an den, der am meisten bietet. Schreibt an: Joachim Köhler, Reichsdorfstr. 58/1, 7320 Göppingen-11

Verkaufe TI 994A + Peribox + Joysticks + Extendetbasic + Parsec + Hangman + Popeye + Donkykong + Diskmanger 2 + 200 Disketten mit Spielen + Diskettenbox + Handbuch unter der Tele 06103/71495

Sega-Master-System 3D-Brille, Lightphaser, 2 Controlst., Rapid Fire, RGB-Kabel und 79 Spiele.. Alles 1A-Zustand mit Verpackung/Anleitung für DM 2000, Abgabe nur komplett! Tel. 08031/84610, Christian Gillhuber, St. Georg-Str. 51, 8200 Rosenheim

Verkaufe Farbdrucker Seikosha GP 700 VC mit nachfüllbarer Vierfarbbandkassette!! gut erhalten!! Preis 550 DM Guido Hartmann, Tweitjekoppel 44, 2240 Heide Tel.:0481/86400

Verkaufe gebrauchten C64 + Floppy + 5 Originalspiele z.B. Bard's Tale I + II, R-Type, Zak McKracken und so weiter für 400 DM. Bitte von 15 bis 16 Uhr täglich unter 0211/6588898 anrufen.

Biete C64 II + Floppy + Disks + Box + Drucker + Locher + Mouse + Final Cartridge III Ab 775 DM Jan Przybyla, Gartenstr. 51, 5000 Köln 90

Verkaufe Farbmonitor Taxan vision Pal für C-64. Umschaltbar auf Grün- und Bernsteinfarben. für DM 400,-!! Interessenten: H. Dickmann, Kemnader Str. 72, 4630 Bochum, Tel. 0234/473336

512 KB Ram-Erweiterung für Amiga 500 mit Ein-Aus Schalter - Uhr 269 DM. Ohne Uhr 249 DM. 2 MB Erweiterung für Amiga 2000, aufrüstbar auf 8 MB 898 DM. Alles neu! 1/2 J. Garantie. Tel:02365/13250

Für Amiga! Das Viruswarner Modul! Erkennt jeden Virus 100%. Bei einem Virus entsteht ein akustisches Signal. 39 DM. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl Tel:02365/13250

Verk. Sega Mega Drive 16 Bit in Pal anschlußfertig an jeden Fernseher mit ALex Kidd, Ghost'n Ghouls VB 380 DM Metschulat Fürstinnenstr.. 17, 4650 Gelsenkirchen Tel. 0209/496107

Verkaufe C-64 mit 130 disks + 4 Originalspiele + Diskettenbox + Final Cartridge 3 + Joysticks. Top-Zustand. Tausche auch gegen Amiga 500. Preis N. Vereinb. Tel. 0228/662117 (Holger)

Achtung! Verkaufe PC-Engine Spiele + Sega u. 16 M. 600,-DM, Nintendo + 6 M 500,-DM. Ruft mich ab 18 Uhr an. Tel. 08133/6334 (Es lohnt sich!)

PC-Engine Sega Mega Drive, Nintendo, Sega Geräte und Spiele zu verkaufen, sowie Atari 520 ST + Floppy + 100 Disks + Drucker + Monitor. Tel. 04521/1041 (Andreas)

Verk. C-64 I + Floppy I + Datasette + 2 Joysticks + 3 Diskboxen + Disklocher + Freeze Machine + Progr.-Geo-Bedienungsanleit. + 38 Computerh. 50 Org. Spiele auf Datasette + sehr vielen Spielen auf Disk für 700 DM Tel. 08678/8235



Verk. externes Laufwerk A1010 m. durchg. bus VB = 205,- Speicher A501 mit Uhr auf 1 MB VB= 245,- Amiga Toolbox VB= 40,- Programmieren in Amiga Basic VB= 35,- Tel 0541/17981

Verk. Speichererw. für A500 orig. A501 mit Uhr auf 1 MB!! VB 245,- Verk. ext. Laufwerk A1010 mit durchgeführtem Bus!! VB 205,- nur VK. Tel. 0541/17981

Verkaufe Drucker!! Seikosha GPS00VC zum Preis von 150,- DM (+Porto) Tel. 02871/12919 (nach Bastian fragen!!)

Amiga zu verkaufen! Meistbietend! Nach intensivem Gebrauch des Inerlace-Modus brauche ich Geld um mein Augenlicht durch eine Operation zu retten. A. Maus 06099/93647

C128 D Top I.O. + Handbücher, Power Cartridge, Disk, Diskettenbox 500,-DM Tel.09261/2458 nach 20 Uhr

CPC-464 Farbe 2 Floppys, DMP 2000, dk'Tronics Sprachsynthesizer, 150 Disks, 60 Cass. Multiface 2, PC Int. 4/85-10/89, CPC-Mag. 12/85-10/89, VHB 1500 DM 0871/50181 Oliver Copp, alles 3

Der Computerladen

Nürnberger Str. 10, 8530 Neustadt/Aisch

NEU: Spieleversand!!

- *Amiga* z.B. POPULOUS 69,– DM
- *C64* z.B. MENACE 39,– DM

Per Nachnahme plus 6,– DM Versandkosten.
Auch ST/PC/CPC/SEGA ab Lager!
Listen (System angeben!) gegen Freiumschlag.
Im Ladengeschäft auch Hardware, Software, Zubehör, Bücher...
Tel. 0 91 61/55 49 (24 Stunden)

For latest warez dial: 02405/5933!!! Also call for hardwaree like: Speichererweiterung (1MB), Viruswarner, Amigabremsen, Harddisks usw. !!! We are searching for new members!! Only Amiga!!!

Verkaufe 2MB Karte für den Amiga 2000 Abschaltbar, autoconf. Megabits, bis 8 MByte + 1/2 Jahr Garantie! Anrufe ab 18 Uhr. Preis:960 DM. G. Szostak, Weidkamp5, 4690 Herne 1 Tel. 02323/26493

Verkaufe für den Amiga 500 eine 3,5 defekte Matsuhita Floppy (intern) für 200,-DM. Lesekopf muß ausgetauscht werden. D. Wissel, Rauhwiesenweg 9, 8752 Mömbris 3, T.:06029/8112

Soundsampler f. C64/Amiga/Atari St wg. Clubauflösung ink. dt. Anl., Garantie, tw. mit Mikro: 35-65 DM * 02642/400935 * Sa+So:02642/400936

SM 124 zu verkaufen!! 100% o.k. u. neuwertig + Switch-Box!! VB: 260 DM (inkl. Porto!)! Originale: Honda RVF (45 DM); SPI 825); Suche Farbmonitor für ST!! Tel. 02101/80166!!

Neuw. Floppy 1541 II + 80 Disketten + Box für 325 DM + Porto. Neuw. 9-Nadel Matrix-Drucker Seikosha SP-1200 VC + Papier für 275 DM + Porto call. 08251/7726 (Alexander!)

****Leute greift zu**** Ich bin doch tatsächlich so blöd, und schenke dem ersten, der 10,- DM an Jan Jantzen, Krichstr. 6, 3400 Göttingen schickt, meinen Epson LQ 50024N (Neupr. 870)

C-64 II (1 J. alt) + 1541 II + The Final Cartridge III + R-Type + Zak McKracken + 70 Disketten + Box, alles nur 700 DM. Ruft heute noch an bei: Mirco Wessolowski Tel. 05130/60654

Verkaufe C-64 II (1 J. alt) ca. 130 Disks,Originale, Datasette, Reset, 1 D-Transportbox für 10 Disks. Portable. VB 700 DM. Gut? Dann 06553/1615 (Andreas , 14-20 Uhr)

C-64**Austria**C-64*For the newest stuff write to: Postfach 79, A-8570 Voitsberg, Austria

SEGA Konsole, 12 Super-Module (..Wonderboy 2, After burner, Choplifter, Out Run, Rocky, Tennis...) komplett, statt 1200,- nur 800,-DM!! 1 Jahr alt. Tel. 06130/1234 (Sebastian)

Farbdrucker Star LC10color Neupr. DM 750,- 1 Jahr alt VB DM 550,-Verk. Tel. 09648/1074

Das ist es!!!*** Nec PC-Engine RGB-Version mit R-Type I + II, Chan & Chan Preis VB 550,- Tel.09342/4091 (Jörg)

Für Apple II GS Thunderscane Sonic Blaster "Stereo", Merlin 816 "Macro-Assembler" + viele Bücher, Paintworks + Joystick, viele super Spiele z.B. "Bards Tale II" VHB Tel. 09725/381

1 MB Speichererweiterung (Brother MB-810) zu verkaufen. Unbenutzt, originalverpackt! Gebote an. 0931/84989 (Benny) Kein Tausch, Keine Raubkopien!

Wahnsinn! Verkaufe Floppy 1541 100% o.k.! Preis VB, außerdem Modem Model: TH - 002 Interface Preis: VB Angebote an: K.H. Schnitzler, 5350 Euskirchen Telefon: 02251/58832

Verkaufe Sega Master-System mit 11 Programmkassetten 1 Jahr alt 280,- DM auch einzeln: Tel.04721/63438

C-64 Drucker MPS 803 zu verkaufen. für nur 80,- DM, gratis dazu Original Printfox mit dt. Anleitung. T. Seeger. Hukelturenstr. 27, 7470 Albstadt 1

Anti-Virus-Disk + Hardeware Modul gegen alle Viren 25,-DM, C64 Emulatorkabel mit Software 30,- DM, 512 KB mit Uhr 259,- DM, 10 Disk 3,5 Zoll 20,- DM, zum Teil auch noch bespielt. Suche Topgames. Amiga alles. Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg-Gladbach 2

=SEGA SEGA Verkaufe Sega Master System mit: 14 Modulen, Joystick, uvm. Näheres unter Tel. 04841/64548 oder Heiko Fink, Legienstr. 3, 2250 Husum

Nintendo Grundgerät ohne Modul 190,- DM mit Super Mario I oder Eishockey 240,- DM. Fitness Matte inc. Spielen 135,- DM außerdem versch. geb. und neuw. Spiele, Näheres auf Anfrage. Tel: 07461/13240 abends

Verkaufe SEGA Konsole + 3 Module für 300,- DM! Weitere Module ab DM 40,-(California Games, Rastany's; Phantasy Star; Wonder Boy 2, Rocky; usw.) 0431/641670

Verkaufe wegen Systemwechsel C64 II + 1541 + Act. MK5 Modul + Abdeckhauben + 400 Disks + Zubehör für DM ?. Tel. 06181/46899 ab 17.00 Uhr Jürgen Becker, Am Pfarrhof 8, 6457 Maintal 3

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computer kaputt?

Rufen Sie uns an!!!

CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim

Tel.:0 82 61 / 46 53

TOPSOFT

SOFTWARE-VERSAND

= = = = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128
Schneider CPC * ATARI ST
SEGA * NINTENDO

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben!!!
Wir sind schnell!!!

Firma T O P S O F T GbR
Postfach 4 - 8133 Feldafing

Computerspiele
für alle Systeme!
SEGA Megadrive + PC Engine
neu eingetroffen
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:

Mo-Fr	14-18
Sa	10-14
langer Sa	10-17

Versand auf Rechnung,
Porto pro Bestellung
DM 2,50, sofort kosten-
lose Preisliste anfordern

Amiga-Fahrschule

Lernprog.	**DM 44,-**
Euroquiz	**DM 18,-**
Vokabelprof.	**DM 18,-**

gg. VK (Scheck) o. NN
(+ 5 DM) bei:

G. Höhle - Software-
entw. u. Vertrieb
Zugspitzstr. 49
8058 Erding
Tel.: 0 81 22 /53 69

Spezial-Reparatur-Dienst

für Amiga, Atari, IBM, C-64
- schnellste Abwicklung
Ankauf von
gebrauchten Geräten
und Zubehör
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23

Versand 24 Std. Versand

MODEM DISCOVERY 2400C
Nur 399,- DM

ACHTUNG! Postbe-
stimmungen beachten

ATARI/IBM/CPC/C-64/128/
C-16/AMIGA/ST

Viele Neuheiten auf Lager.
ANRUFEN!

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER

02 11 / 30 92 33

AUS EIGENER HERSTELLUNG !

AMIGA POKER V. 1.0	15,-
AMIGA POKER V. 2.0	25,-
SPACE PANIC	30,-
THE DATA-BASE	20,-
DEMO-DISKETTEN s.o.	5,-

Bestellung (Vorkasse/NN)
Th. Wittwer - Schmising-
str. 6 - 4802 Halle (Westf.)
Tel.: 0 52 01 / 1 04 26 ab 16 Uhr

PUBLIC-DOMAIN-SOFTWARE

Shareware / Freeware für
IBM u. Kompatible. Ca.
4000 dt. u. engl. Disk. **Je 5 1/4**
Disk. DM 2,50 o. weniger!
Katalog kostenlos auf Diskette bei:
DPD - SOFTWARE - HAMBURG
Grüningweg 25
D-2000 Hamburg 74
Tel.: 040/6518664 o.
Fax: 040/6519185

AMIGA!

Bavarian-PD = 120 Disketten
deutscher Software
Gratisinfo:
F. Neuper, 8473 Pfreimd,
Postfach 72

PUBLIC DOMAIN
SOFTWARE für Atari ST
Amiga C-64 C-128
MS-DOS Rechner
Liste gratis,
aber Computer angeben.
PD-Versand
Anton Peter Maassen
Am Lindenplatz 17
4040 Neuss 1

Für AMIGA und C 64 !!

D F B - Pokal: Spiel für 1
oder 2 Spieler in BASIC.

Wer wird Deutscher Pokalsieger ?

- Sonderzuwendungen - 1. Liga / 2. Liga / Amateure
- Wettmöglichkeit bei jedem Spiel
- mit deutscher Erklärung
- zusätzlich zur AMIGA-Version: mit abspeicherbaren High-Score-Listen für Spieler u. Vereine
- AMIGA-Version: aktuelle Spielernamen der jeweiligen Vereine aus der 1. und 2. Liga

C 64: 8,-- DM + Versand
AMIGA: 12,95 DM + Versand

Porto/Verp.: Vork. 4,- DM - NN 7,- DM
Peter Keim, Vogelsanger Str. 34,
5000 Köln 30, Tel. 02 21 / 52 07 65

!! SPOTTBILLIG !!

Atari/Amiga/C64/u.a.
Hard und Software

kostl. Liste bei
Michael Wagner
Pf. 101043
4970 Bad Oeynhausen
Keine Versandkosten

GERMAN SOCCER
MANAGER 89/90
(AMIGA)

Deutsches Managerspiel mit
1. & 2. Bundesliga, DFB Pokal,
intern. Wettbewerben, Transfer-
markt, Tabellen, Bilanzen,...
Maussteuerung, Spielstände
speicherbar, für 1-3 Spieler.
Für DM 49,-
(per Nachnahme + 5,- DM)

STEFAN SCHWARZ
SOLITUDESTR. 84 H
7000 STUTTGART 31
TEL.: 07 11 / 86 33 55

G-I-R SOFTWARE-VERTRIEB

PD-Software für:
IBM +komp.:
über 3.500 Disketten,
über 600 deutsche;
Atari ST: ca. 300 Disketten;
Alle Disks auf Viren überprüft,
alle IBM u. Atari ST Prg. liefer-
bar auf 3.5" oder 5.25" Disketten.
Katalogdiskette kostenlos!!!
Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15

T & M - Soft
Postf. 11 05
2905 Edewecht

Original-Soft für
ATARI ST zu Minipreisen,
sowie ca. 600 PD-Disks
(Artware u.v.m.)

Info gegen DM 1,40 in
Briefmarken

Tennisstar
(Amiga)

Werden Sie ein Tennisstar,
Managersimulation, bis 10
Mitspieler mit Highscore
usw. 29,- + Vers.
Tel.: 04 41 / 3 44 42

*** Postspiele ***

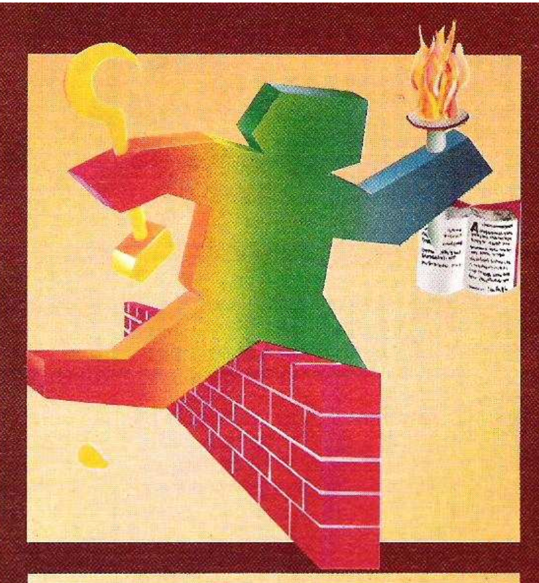
Fußball WM, Tennisprofi
Reeperbahnkönig
Kriegshammer

Haben Sie noch Fragen,
möchten Sie ein Info?
DBZ 04 41 / 3 44 42

*** Sternenkrieg ***

(Atari ST/Amiga),
Strategie-
spiel, mausgesteuert,
max. 6 Sp.,
DM 29,- + Versand.
DBZ 04 41 / 3 44 42

East vs. West
BERLIN 1948



Erhältlich für:
- Amiga™
- Atari ST™
- PC 3.5"
- PC 5.¼"

Disks & Soundtrack

Der Stadtplan

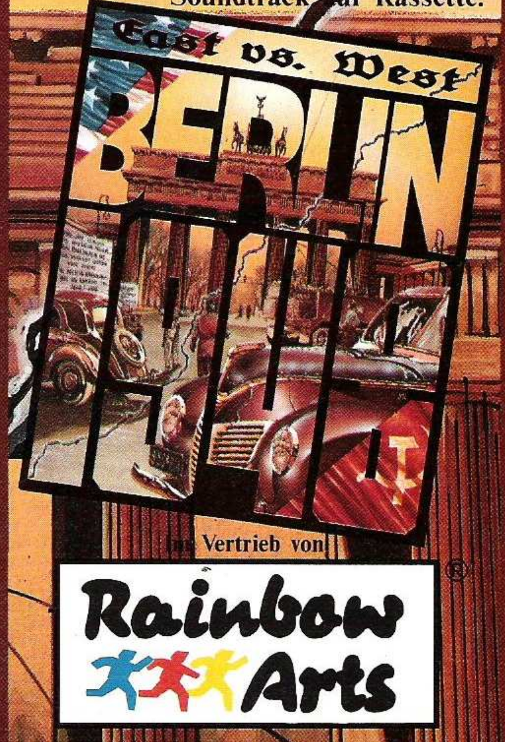
Fällt Stalin die Atombombe in die Hände ?

Eine komplette Wochenschau informiert Sie

ATOMBOMBE bedroht Berlin !

Der kalte Krieg zwischen Ost und West hat seinen ersten Höhepunkt erreicht, die Russen haben Berlin von der westlichen Welt abgeschnitten. Über die Luftbrücke kommen Lebensmittel, Kohle und... eine Atombombe. Agenten wollen diese der Sowjetunion zuspielen.

"East vs. West: Berlin 1948" ist ein packendes Spiel mit völlig neuem Konzept: In Echtzeit laufen Sie durch die Straßen , befragen Zeugen, verfolgen Verdächtige und sammeln Informationen. Komplex und historisch korrekt, dabei spannend wie ein Thriller. Mit einem 15-minütigen Computerfilm, mit Soundtrack auf Kassette.



Produziert von: TIME WARP

Im Vertrieb von: Rainbow Arts®

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132
4044 Kaarst, Tel.:0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius ● Schweiz: Thali AG

Im Blickpunkt: THUD RIDGE

THREE SIXTY's Papierflieger

Programm: Thud Ridge, **System:** PC & Kompatible, 256 KBytes, CGA, EGA, Hercules, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** Three Sixty, **Muster von:** [23].

Wieder einmal hat zur allgemeinen Belustigung und zu meinem persönlichen Ärger ein Flugsimulator den Weg auf meinen Schreibtisch gefunden. Nun, da ich außer bei Zeitmangel solchen Flugsimulationen nie abgeneigt bin (nebenbei ist es ja auch meine Arbeit), habe ich auch diesmal weder Kosten, Mühe noch Nerven gescheut, mir **THUD RIGDE** von **THREE SIXTY** anzusehen, um unseren treuen ASM-Lesern zu schildern, ob dieses Programm gut, schlecht, mittelmäßig oder gar überflüssig ist. Soviel kann ich jetzt schon sagen: Lange habe ich nicht gebraucht, bis ich THUD RIDGE eingehend kannte.

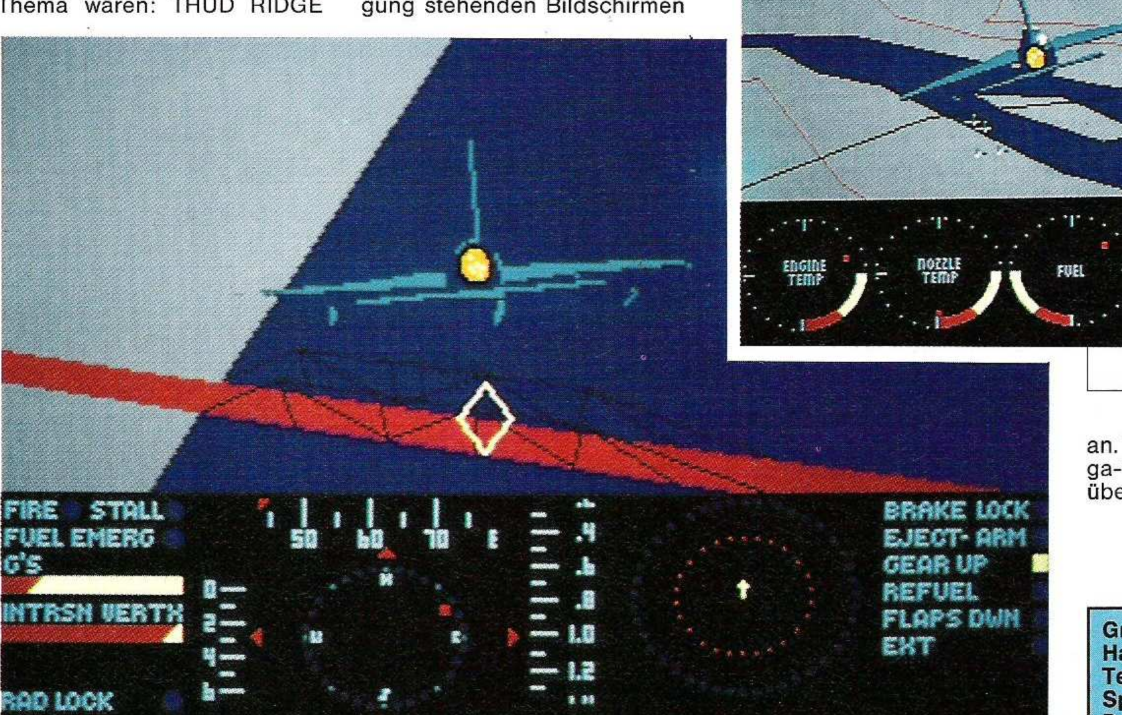
So verzichtete man beispielsweise auf ein großartiges Drumherum und lieferte statt dem bewährten 100- bis 200-seitigem Manual nur ein 8-seitiges Heftchen aus, das zudem noch in drei Sprachen geschrieben wurde. Also kann das Fliegen eines alten Jagdflugzeuges doch nicht so schwierig sein, womit wir beim Thema wären: THUD RIDGE versetzt uns in so eine alte Klapperkiste, die gerade noch fliegt, aber dafür schon Düsenantrieb hat. Das Flugzeug sowie sein Pilot sind für einen Einsatz in Vietnam bestimmt. Dort gab das Pentagon seinerzeit verschiedene Order in Form von Missionen aus, die man nun nachfliegen und erfüllen soll. Dabei soll man laut Anleitung die Zielobjekte neutralisieren und die Maschine wieder heil zum Stützpunkt zurückfliegen. Dies signalisiert allen kampferfahrenen Chuck-Yeager-Lehrlingen, daß es doch bloß ums Ballern geht, was aber den Spielspaß zunächst nicht mindern soll.

Nachdem man sich für einen geeigneten Schwierigkeitsgrad entschieden hat, geht es an die Flugvorbereitungen. Wer will, kann hier einen Demo-Mode einstellen, der ihm ebenfalls das komplette Spiel erlaubt, das Starten stark vereinfacht, einen Highscore aber unmöglich macht. Alle diejenigen, die von vorne beginnen möchten, müssen nun erst die Flugvorbereitungen hinter sich bringen. Die Maschine muß angelassen und einige technische Dinge eingestellt werden. Zwecks dessen muß man öfters zwischen den vier zur Verfügung stehenden Bildschirmen umschalten. Doch keine Angst, diese „Bildschirme" beziehen sich immer nur aufs unterste Drittel des Screens. Die Bewaffnung sollte nicht vergessen werden, dann kann's losgehen. Aber was ist das? Unten der Anzeigenbildschirm und oben das Nichts? Außer dem eigenen Flugzeug, das man während des ganzen Spieles nur von hinten sieht, mutet die spärliche Startbahn wie ein verirrter Pinselstrich an. Nach geglücktem Start und einem Flug durch das ebenfalls mikkrig gepinselte Gebirge kommt dann endlich etwas mehr Freude auf: Ein Horizont wird eingeblendet, man vermutet detaillierte Grafik in der Nähe. Nachdem ich die Amiga-Screenshots auf der Packung sah, war ich sehr gespannt auf das, was nun folgen sollte. Leider wurde ich reichlich enttäuscht. Die hier gebotene Grafik kommt nicht einmal an den Standard von *F-15 Strike Eagle II* heran. Da hilft auch die nette Brücke nicht viel, denn insgesamt fehlt es an Objekten. Wenn einmal welche vorhanden sind, sehen sie ebenfalls äußerst spärlich aus und sind kaum detailliert. Na ja, wenigstens hat dies den Vorteil, daß THUD RIDGE eine recht ordentliche Spielgeschwindigkeit besitzt. Selbst wenn gegnerische Flugzeuge auf dem Screen auftauchen, verliert das Programm kaum an Geschwindigkeit. Kein Wunder, wenn sonst nichts dargestellt werden muß.

Besonderheit bei dieser Flugsimulation: Man kann in der Luft nachtanken. Das ist vor allen Dingen dann nötig, wenn man die volle Bewaffnung mit sich führt, weil die Maschine dann einen erhöhten Treibstoffverbrauch hat. Nun, diese Nachtankaktion ist mal was anderes, aber auch kein echter Hammer, der das Spiel wertvoll machen könnte.

Wer bisher aufmerksam mitgelesen hat, weiß ja schon ungefähr, wie mein abschließendes Urteil über THUD RIDGE aussehen wird. Gut gefallen haben mir die flotte Animation und die sehr einfache Bedienung des Programmes, da ja auch gerade mal die Grundfunktionen vorhanden sind. Ziemlich verwundert bin ich dagegen darüber, wie man ein solch simpel und teilweise auch plump gestaltetes Programm heutzutage gegen die harte Konkurrenz von MicroProse und Electronic Arts ins Rennen schicken will. Die Grafik ist zu dünn, das Gameplay dadurch ein wenig abgelutscht. Den Sound (nervig!) überspringe ich mal. Mit THUD RIDGE hat sich wahrscheinlich niemand einen Gefallen getan. Mit solch einer Mickrig-Ausstattung kommt ein Flugsimulator kaum noch bei den Usern an. Warten wir besser die Amiga-Version ab, sofern sie denn überhaupt kommt...

Peter Braun



Fotos: EGA

Grafik	5
Handhabung	7
Technik/Strategie	6
Spielwert	5
Preis/Leistung	4


DRAKKHEN
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
CAZA·89
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
INFOGRAMES

Der erste Schritt ist getan – Paris im Software-Rausch

Der SALON DE LA MICRO lud ein – und viele blieben zu Hause. Loriciels beispielsweise, Infomedia, Satory oder auch Delphine als französische Companies hatten sich der Messe in der Pariser Hall d'Exposition ebenso verweigert, wie es Ocean und U.S. Gold vorzogen, auf der Grünen Insel zu bleiben. Dies übrigens, obwohl die beiden englischen Häuser ihr Erscheinen schon zugesagt hatten. Wenn aber auch die Show, bei der die Spielsoftware eindeutig den professionellen Anwendungen das Nachsehen gab, nicht ganz den erhofften Zuspruch seitens der Hersteller fand – die Besucher kamen allemal auf ihre Kosten. Musik, Lightshows, Seminare, neue Games: Das Unterhaltungs- und Informationsangebot dürfte die Zahlungswilligen vollauf zufriedengestellt haben. Wir waren für Euch vor Ort und werden Euch auf den folgenden Seiten über das Computer-Spektakulum informieren.

Drei Tage lang, vom 13. bis 15. Oktober, gaben sich Hersteller, Groß- und Einzelhändler sowie Abgesandte der französischen Computer-Presse ein Stelldichein. War zum Auftakt die Öffentlichkeit noch ausgeschlossen, so strömten die Besucher ab 14 Uhr in wahren Scharen in die Ausstellungshalle. Wer bereit war, sich von 30 Francs (rund neun Mark) zu trennen, bekam für sein Eintrittsgeld einen bunten Cocktail aus Lärm, Licht, News und Information geboten.

Das Programm
Einen der Höhepunkte der Show stellte ein bereits am ersten Tag abgehaltener Vortrag mit anschließender Podiumsdiskussion rund um das Thema „Software-Piraterie" dar. Journalisten der französischen Zeitschrift **Micro Systémes** stellten sich den Fragen der Anwesenden und schilderten ihre Einschätzung der Cracker-Szene. Eigens hierfür war von sieben Redakteuren ein 25seitiges Dossier erarbeitet worden, das sich mit den Ursprüngen und Auswirkungen des Raubkopierens wie auch mit den Konsequenzen für Hersteller und dingfest gemachte Piraten beschäftigt.

Auch am zweiten Tag konnte fleißig diskutiert werden, diesmal jedoch mit Journalisten der Zeitschrift **Tilt**. Als Themen standen ebenfalls die Piraterie auf der Tagesordnung, aber auch allgemeine Fragen rund um die Computerei. Ebenfalls am Samstag konnten sich Musikbegeisterte mit dem amerikanischen Saxophonisten **Jim Cuomo** unterhalten, der als einer der Wegbereiter in der MIDI-

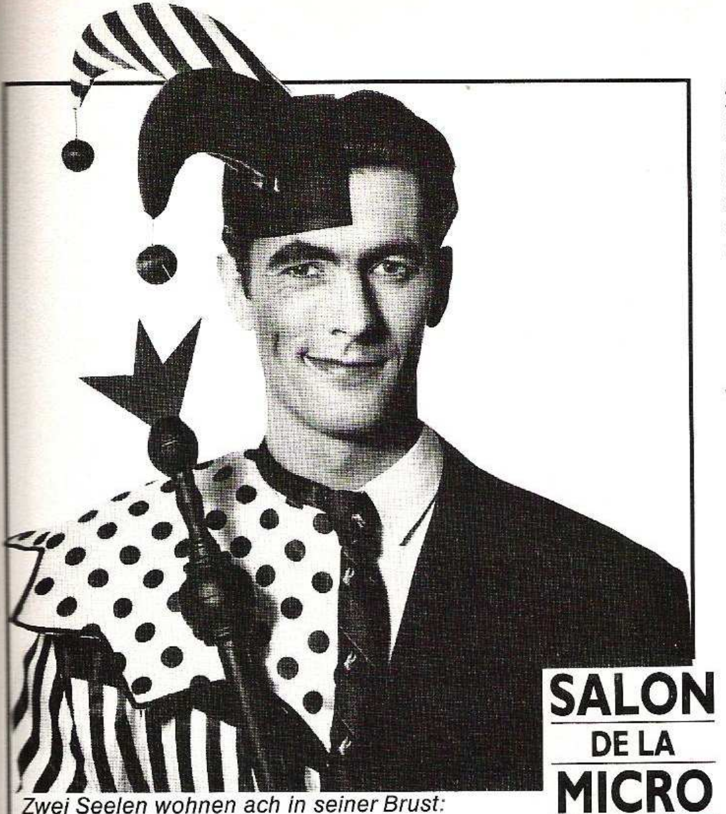






Aus Paris berichtet BERND ZIMMERMANN

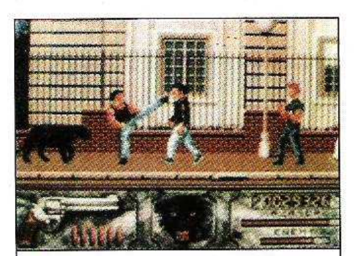
Hall d' Expositions (Espace Champerret)



Zwei Seelen wohnen ach in seiner Brust: Die „seriöse" Anwendung und spielen, spielen, spielen. Letzteres hatte auf der Show eindeutig die Nase vorn.

Technik gilt. Ob Klassik oder House Music, Cuomo wußte hier wie da die schier unbegrenzten Einsatzmöglichkeiten dieses Systems anschaulich zu erklären.
Hauptattraktion dieses Tages, zumindest für die französischen Gäste, war jedoch die Vorausscheidung zum **European Video Games Championship**. Unter Federführung von **Tilt** ist die Aktion in Zusammenarbeit mit den Magazinen **Computer & Video Games** (C&VG, England) und **Micromania** (Spanien) entstanden. Erstmals in diesem Jahre durchgeführt, sollen zukünftig bei diesem Wettbewerb die besten Computerspieler eines Landes regelmäßig gegeneinander antreten, um den absoluten Champion zu ermitteln. Fünf Teilnehmer, in der Vorausscheidung qualifiziert, vertreten jeweils ein Land und gehen gemeinsam als Team gegen die anderen Nationen ins Rennen. Die Preise sind lukrativ: 15.000 Franc (ca. 3.000 Mark) entfallen auf die Siegermannschaft, der beste Einzelspieler erhält 5.000 Franc, 2.500 Franc bekommt der Zweitplazierte.
Am Sonntag endlich erreicht die Spannung den Siedepunkt. Punkt 14 Uhr fällt der Startschuß zum europäischen Championat. Je fünf Spieler aus Frankreich, England und Spanien treten gegeneinander an. Jeder muß fünf Games fünf Minuten lang spielen: Eines der Vorrundenspiele nach freier Wahl und dazu Bubble Bobble auf dem ST, New Zealand Story auf dem Amiga, Super Mario Brothers (Nintendo) und schließlich Fantasy Zone auf dem Sega. Die Ergebnisse werden notiert, die Einzel- und Mannschaftswertungen einzeln aufgelistet. Schon recht bald fällt das spanische Team hinter den Franzosen und Engländern zurück. Mehrmals kommt es zum Stechen. Immer mehr zeigt sich nun aber die Überlegenheit der Briten, die die Franzosen Punkt für Punkt hinter sich lassen. Gegen 17 Uhr fällt dann endgültig die Entscheidung: Die Engländer entführen die erste „Europameisterschaft" auf die Insel, die Franzosen belegen nach spannender Aufholjagd doch nur den zweiten Platz, die Spanier landen abgeschlagen auf dem dritten Rang. Der Sieg wird gebührend gefeiert; der Champagner strömt, getrunken wird er aus Plastikbechern, aber das stört niemanden. Zwar ist das **European Video Games Championship** mit nur drei teilnehmenden Ländern noch etwas schwach besetzt, doch das kann sich ja ändern. Vielleicht schon im nächsten Jahr – wenn ihr Lust hättet mitzumachen, so laßt es uns wissen. Wir wollen mal sehen, ob ASM und „Western Germany" nicht auch bald bei der Joystick-EM vertreten sind.

Natürlich diente der Salon de la Micro nicht ausschließlich dem Amusement. Und so versuchten Händler und Hersteller, ihre Produkte an den Mann zu bringen und die neuesten Programme der Öffentlichkeit vorzustellen. Begleitet mich also auf einem kleinen Rundgang durch die Ausstellungshalle, um einen Teil der insgesamt 150 vertretenen Firmen und Labels zu besuchen.
Beginnen will ich mit **TITUS**. Bei den Klängen der Rockband **Jerry Can** konnte man hier einen ersten Blick auf das fast fertiggestellte **DARK CENTURY** werfen. Bei diesem Programm handelt es sich um eine futuristische Panzersimulation, bei der Spieler, die solche Games mögen, aus vollem Rohr drauf los schießen können. Zunächst soll das Programm für den ST erscheinen, eine Amiga-Umsetzung wird bald darauf folgen. **WILD STREET** entführt den Spieler in eine von Straßenbanden terrorisierte Großstadt-Szenerie. Mit einem Colt und harten Fäusten müssen in diesem Karate-Game unzählige Angreifer, darunter Arcade-typische Endgegner, zur Strekke gebracht werden. Auch hier werden zunächst die Amiga- und ST-User zum Zuge kommen. Bereits abgeschlossen ist das Action-Adventure **KNIGHTFORCE**, das wir Euch demnächst ausführlich vorstellen. Für die bisher noch geringe Apple-Userschaft



Wird demnächst erscheinen: Das Karate-Game WILD STREETS von TITUS.

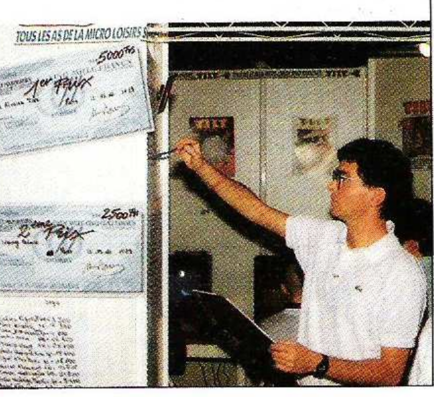
könnten die **MAC GAMES** interessant sein, eine Kompilation mit den Spielen **Titan** (Breakout-Variante nach neuer Strickart), **Crazy Cars** (Autorennen, bei dem vier verschiedene Wagen gefahren werden können) und zuguterletzt **Xeriod**, eine weitere Breakout-Variante der herkömmlichen Machart.
Überwiegend auf der Straße spielt sich das Geschehen bei den neuen **MICROIDS**-Produkten ab. Da wäre zunächst







Die Initiatoren des ersten europäischen Joystick-Championats: Die Chefredakteure Julian Rignall (Computer & Video Games/England), Domingo Gomez (Micromania/Spanien) und Jean-Michel Blottiere (Tilt/Frankreich).





Die Rockband JERRY CAN heizte am TITUS-Stand ein

IRON TRACKERS (Vertrieb: INFOGRAMES), ein Querfeldein-Rennen auf Buggy-ähnlichen Motorrädern (Testbericht mit System- und Preisangabe in dieser ASM). Actiongeladene Verfolgungsjagden stehen bei **CHICAGO 90** im Mittelpunkt. Schnelle Autos, schwere Jungs, Cops und Kanonen sollen für Rasanz und Abwechslung sorgen. Geplante Versionen zunächst: Amiga und Atari ST; Umsetzungen werden vermutlich folgen. Im Stile von *Crazy Cars* kommt **HIGHWAY PATROL** des Wegs. Nur kann in diesem Spiel, das quer durch eine Wüstenlandschaft führt, auch nach Herzenslust geballert werden. Wer's mag, wird das Game in Kürze in seinen C-64, Amstrad oder Spectrum einladen können. **DOSSIER KHA** ist ein Adventure für die 16bitter, bei dem man als Reporter damit beauftragt wird, die mysteriösen Vorgänge um den verschwundenen Professor Kha aufzuklären. In die Luft gehen kann, wer sich **BLUE ANGELS** (vermutlich ab November) für seine 16-Bit-Maschine besorgt. Kunstflugdarbietungen sind Gegenstand des Programms; angesichts der Ramstein-Katastrophe läßt sich über die Vertretbarkeit solcher Produkte, zumindest hierzulande, freilich streiten.
Last but not least erwartet die User noch ein

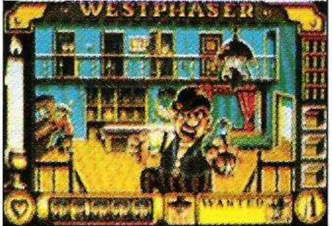




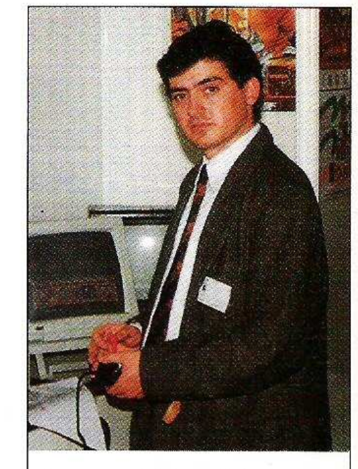
HIGHWAY PATROL und CHICAGO 90, beiden von MICROIDS



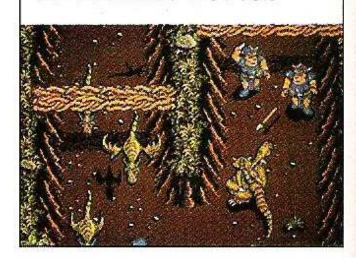
Ballerspiel, **EAGLE RIDER**, das vorläufig auf Amiga und Atari ST erscheinen wird.
UBI SOFT hatte neben den eigenen Produkten auch gleich eine Reihe von Firmen unter seinen Fittichen, deren Programme von der Company in Frankreich vertrieben werden. So zum Beispiel **GRAND SLAM ENTERTAINMENTS**, vertreten durch Stephen Hall. **TERRY'S BIG ADVENTURE** ist das Programm, das derzeit bei GRAND SLAM im Vordergrund steht. Bei diesem Hüpf-, Kletter- und Sammelspiel dürften vor allem Freunde von Arcade Games auf ihre Kosten kommen. Zwei Programme hatte Ernesto F.-Marquieira aus Spanien mitgebracht. Seine Firma **OPERA SOFT**, im eigenen Lande längst eines der bekanntesten Software-Häuser, versucht mit aller Macht, auch auf den westeuropäischen Markt vorzustoßen. **SOL NEGRO** ist ein Actionspiel mit Extrawaffen, Bonusobjekten und ähnlichen typischen Spielelementen. In den Genuß dieses Spiels werden zunächst die User der 8-Bit-Rechner kommen. **MOT** ist ein Action-/Geschicklichkeitsspiel, das auf einer in Spanien sehr populären Comicfigur basiert. Das Geschehen rund um einen Drachen und seinen menschlichen Freund spielt in einem Gebäude, führt den Spieler aber auch in eine Fantasy-Landschaft. Geplant sind Versionen für alle gängigen Rechner, auch für solche, die hierzulande schon beinahe „out" sind, in Spanien aber noch sehr hoch im Kurs stehen. Neuestes, noch nicht fertiggestelltes Produkt ist **CORSARIOS**, ein Piratenspiel, zu dem man wohl erst in einigen Wochen nähere Informationen bekommen wird. Das **HARD-DRIVIN'**-Fieber ist nun auch in Frankreich ausgebrochen. Am **DOMARK**-Stand konnte das Rennspiel bewundert werden, allerdings immer noch nur auszugsweise, denn fertig war das Programm von Jürgen Friedrich (*Star Wars*) auch in Paris noch nicht. Alles wartet auf **ELVIRA** - wir auch! Ein bißchen wird man sich aber wohl noch gedulden müssen, bis man den Nachfolger von *Personal Nightmare*, dem Adventure aus dem Hause **HORRORSOFT**, endlich auf Herz und Nieren prüfen kann. Nadja Singh von **ACCOLADE** gab mir gleich einen ganzen Stapel neuer Produkte, allesamt für IBM PC, mit auf die Heimreise. Zunächst einmal handelt es sich um eine Erweiterung zu *TEST DRIVE II*, genannt **CAR DISK**. Fünf weitere Sportwagen können hiermit auf Probefahrt geschickt werden. **THE THIRD COURIER** ist ein



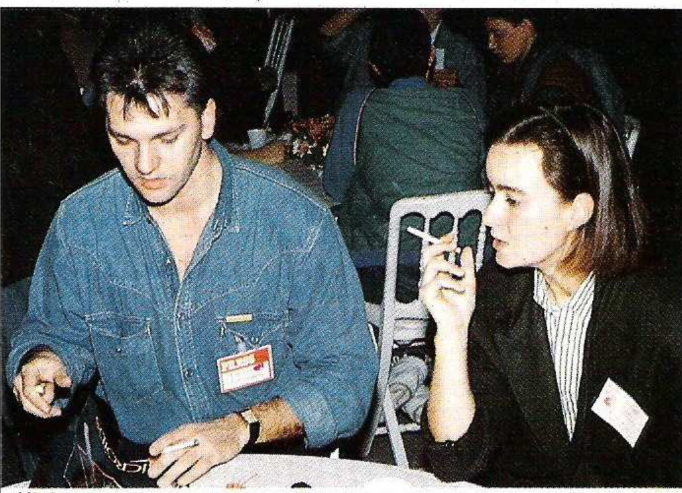
Christelle Gesler und eines der neuen INFOGRAMES-Produkte: WESTPHASER



Ernesto F.-Marquieira vom spanischen Softwarehaus OPERA stellte MOT vor.



Adventure mit Action- und Strategieelementen. Auf die Piste geht es bei **THE CYCLE**, einem Motorradrennspiel, bei dem man verschiedene Maschinen auswählen kann. Bleiben schließlich und endlich die **BAR GAMES**, die nicht ganz so anrüchig sind, wie es der Titel vielleicht vermuten läßt. Sechs mehr oder weniger schlüpfrige „Disziplinen" können hierbei gespielt werden.



Kleine Pause zwischendurch mit Isabelle de Batz von UBI SOFT

Nun zu UBI's eigenen Produkten. Allen voran wäre da **GREAT COURTS** zu nennen, dessen Lizenz die Firma für den Verkauf in Frankreich erworben hat. Bekanntlich stammt das Tennis-

Weiter Seite 152

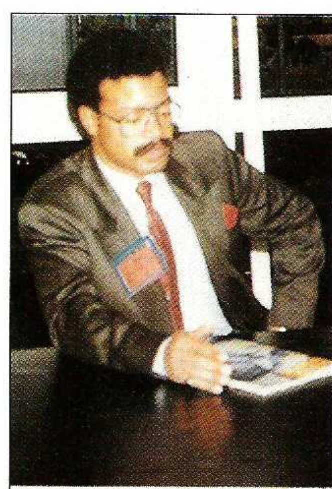




David Birch, THALAMUS. Das Geschicklichkeitsspiel QUEDEX kommt nun auch für die 16bitter



Nadja Singh stellte die neuesten ACCOLADE-Produkte vor. Besonders auffällig war die Tatsache, daß alle neuen Programme zunächst für die IBM PC erscheinen. Neuer Trend für die 90er Jahre?



MONTBUILD-Manager Mike Blackman erläuterte seine Pläne. Deutsche Software-Show schon 1990?

programm von der deutschen Programmiertruppe **BLUE BYTE**. Weitere UBI-Titel: **TWINWORLD**, ein Arcade-Spiel mit 23 Levels, unzähligen Gegnern, Bonusobjekten, Zusatzwaffen und eben allem, was ein Spiel dieser Art ausmacht. Noch vor Weihnachten sollen die Versionen für Amiga und Atari ST erscheinen. Ähnlich geht es bei **UNREAL** zu; das Spiel steckt jedoch noch in der Entwicklungsphase, so daß wir auf Einzelheiten wohl noch eine Weile werden warten müssen. **INTRUDER** ist ein Weltraum-Ballerspiel, das auf den ersten Blick einen hervorragenden Eindruck hinterließ. Zunächst werden die 16-Bit-User damit beglückt werden. Interessant wirkte auch **THE TELLER**, ein Programm, bei dem es auf Reaktion, Geschicklichkeit und ein gutes Gedächtnis ankommt. Ein kurz auf dem Monitor erscheinendes Gebilde muß innerhalb eines Zeitlimits nachempfunden werden, und das zunächst auf Atari ST und Amiga.

Bei **INFOGRAMES** dreht sich derzeit alles um das Rollenspiel **DRAKKHEN**. Die Grafiken sind verblüffend gut, soviel läßt sich auf den ersten Blick feststellen; wie gut das Game aber tatsächlich ist, erfahrt Ihr in unserem Testbericht im Adventure-Teil dieser ASM. Ob das *Loriciel*-Produkt **WEST PHASER** in unserem schönen Lande eine Überlebenschance hat, liegt in den Händen der Bundesprüfstelle. Möglicherweise wird das Game auch gar nicht auf dem deutschen Markt erscheinen, denn: Zum Lieferumfang dieses Wildwest-Spiels, bei dem munter auf Outlaws und Indianer geschossen werden darf, gehört eine 45er, die an den Joystick-Port angeschlossen wird. Auch der Preis dürfte so manchen vom Kauf abhalten, denn mit rund 110 Mark wird man recht tief in die Tasche greifen müssen.

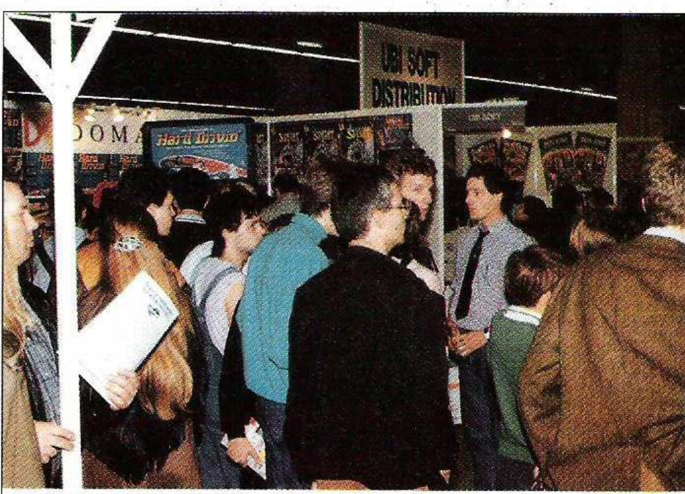
Resümee

Der Trend, der sowohl bei uns wie in England längst offenbar geworden ist, beeinflußt auch den französischen Markt: Die 16bitter sind im Vormarsch. Der ST spielt in diesem Bereich noch die größte Rolle, doch der Amiga und die IBM PC legen zu. Die 8-Bit-Rechner verlieren mehr und mehr an Bedeutung; ein deutliches Indiz für diese Entwicklung ist die Tatsache, daß immer weniger neue Programme zuerst für die „kleinen" Rechner erscheinen. Der SALON DE LA MICRO war unter dem Strich ein Erfolg, wenn auch der Durchbruch noch nicht gelungen ist. Doch: Aller



Stephen Hall von GRAND SLAM ENTERTAINMENTS hatte TERRY'S BIG ADVENTURE im Gepäck

Anfang ist schwer, und der erste Schritt hin zu einer wirklich bedeutenden Messe ist getan. Dies muß wohl auch der Organisator der Show, die **MONTBUILD**-Gruppe, erkannt haben. Wie ein Lauffeuer ging das Gerücht um, daß das Unternehmen, bislang Ausrichter der PC Show in London, im kommenden Jahr auch in Deutschland eine Messe auf die Beine stellen will. In einem Gespräch mit den MONTBUILD-Managern Mike Blackman und Glenn JM Powell erfuhr ich, daß dieses Vorhaben tatsächlich geplant ist. Voraussichtlicher Termin: Oktober 1990. Ein Projekt, das für die gesamte deutsche Computer-Szene von Interesse sein dürfte – eine Messe aber auch, die eigentlich längst überfällig ist.



Die Show ist aus, wir geh'n nach Haus'. Doch vorher wird noch schnell die Gelegenheit zu einem kleinen Meinungsaustausch mit den TILT-Redakteuren Jean-Loup Renault (links) und Mathieu Brisou (rechts) genutzt. *Fotos: mats (8), bez (4)*




DAS BESTE IN SACHEN ARCADE ACTION
QUARTZ
RICK DANGEROUS
THE ADVENTURE STARTS HERE
FIREBIRD
FIREBIRD
FIREBIRD
RICK DANGEROUS Ein außergewöhnlicher Forscher, das ist er: Rick Dangerous. Mit viel List, Todesmut und einem Lächeln auf den Lippen, versteht er es, auch den fiesesten Fallen auszuweichen und sich gefährlich-unbekannten Abenteuern zu stellen. Eines der wohl lustigsten und originelsten Plattformspiele seit Jahren!
"Rick Dangerous ist einfach brilliant und eine der interessantesten Kombinationen aus lustiger Grafik und trickreichem Spielverlauf, die ich seit Jahren gesehen habe!"
QUARTZ Sie brauchen ein schier übernatürliches Reaktionsvermögen – Quartz ist ein in jeder Hinsicht aufregendes und in 8 Richtungen scrollendes Shoot-'em-up, mit Raketen, die in alle Richtungen loszischen! Lassen Sie nur den Feuerknopf nicht los und behalten Sie ja einen klaren Kopf – sonst werden Sie die 22 selbstmörderischen Level nicht überstehen!
MR HELI Machen Sie Ihren Hubschrauber startbereit und steuern Sie Mr. Heli in ein Labyrinth voller Gefahren. Verdienen Sie Geld für Extra-Waffen, denn Mr. Heli's Feuerkraftreserven sind limitiert. Fliegen und ballern Sie sich den Weg zum bösen "Muddy" frei, und entlarven Sie ihn. Dazu brauchen Sie starke Nerven und viel Geschick!
Achtung !
von Oktober bis März '90
große Microprose Aktion im Handel
mit tollen Werbemitteln.
P47
P47. Fliegen Sie mit Ihrer "P47 Thunderbolt" gefährlich-aufregende Missionen tief in gegnerischem Gebiet. Feuern Sie aus allen Rohren auf Flieger und wichtige Bodenstationen. In dieser tollen Konvertierung des Jaleco-Arcade-Klassikers können Sie nach Herzenslust ballern!
Roonstraße 5, 6503 Mainz-Kastel



Auch als Rollenspiel!


PBM – viel vertreten


Bald als Software erhältlich?


Allgegenwärtig: Die GFR

Nach dem Erfolg der letztjährigen Messe in Essen fanden die Internationalen Spieletage auch '89 wieder statt. Vom 19. bis zum 22. Oktober durfte jeder, der sich für das Spiel, in welcher Form auch immer, interessiert gegen seinen Obulus durch die fünf Hallen schweifen, in denen sich die Veranstalter und Aussteller diesmal ausgebreitet hatten. So gab es auch für uns keine andere Wahl, als uns auf den Weg in Richtung Ruhrpott zu machen. Das letzte Problem unserer Anfahrt schließlich, nämlich das, einen Parkplatz zu finden, lösten wir bei strömendem Regen und ohne Schirm. Als wir uns und die Ausrüstung auf der Messetoilette wiederhergestellt hatten, mengten wir uns mit Köfferchen und Kamera unter das durch die Hallen strömende Volk.





Hier fand der User bekannte Dinge in anderer Form wieder...

Zwei Hallen hatte man diesmal größtenteils im Zeichen der Unterhaltung der Kleinsten gehalten. Die Staffage einer dieser Hallen erweckte bei uns den Eindruck eines Kindergartens, was der Sache ja auch angemessen und zuträglich war. Die andere Halle wirkte auf mich allerdings eher, man möge mir vergeben, wie ein Wildpark – jede Menge Sand und Sägemehl und der entsprechende Naturgeruch, woher er auch immer gekommen sein mag, der zwischen den Freiluftspielgeräten hing. In den anderen drei Hallen konnte man sich, der Kinder Last entledigt, dem eigentlichen Grunde dieser Begehung zuwenden – dem Spiel in seinen hier präsentierten Formen. Und die Formen waren vielfältig! Neben den auf der Messe schon zum Standard gewordenen Spielformen fand man erstmals in einem etwas größeren Rahmen auch Computer- und Videospiele dargeboten.

Virgin/Sega präsentierten an ihrem Stand das schon altbekannte *Sega Master System* mit einer Auswahl von „Standard"-Modulen. Für den bewanderten „Anwender" gab es hier also keine Neuigkeiten zu holen!

Starbyte hatte ebenfalls einen eigenen Stand vorzuweisen. Hier konnte man einige der aktuellen Titel (*Clown 'o' Mania*, *Leonardo*) sowie den bereits fertiggestellten Spielteil des im nächsten Frühjahr erscheinenden Tennisprogramms probespielen. Name und Preis des fertigen Produkts waren leider nicht definitiv. Man war aber nicht untätig, und so schaute sich Firmenoberster Kraft nach Ideen und Lizenzen für kommende Softwareprojekte um. Getränke gab es hier auch – zumindest für die Presse!

Rainbow Soft hatte als einziger Händler auf der Messe das *Sega Mega Drive* und die *PC Engine* zu bieten. Auch hier konnte man heiter testspielen, was das Zeug hielt. Neuigkeiten hier: *Ninjawarriors* und *Digital Champ*. Kein Wunder, daß der Stand ständig von Kids belagert war.

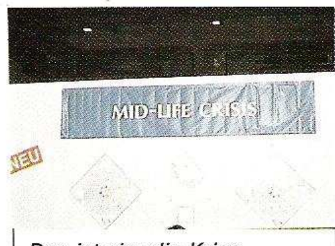
Ganz nebenbei nahmen aber die Brett- und Rollenspiele den größten Teil der Messe für sich in Anspruch. Als außenstehendem Betrachter konnte einem in dem geballten Wust von neuen und erneut präsentierten Spielen leicht der Überblick abhanden kommen, was zumindest mir auch prompt passierte, so daß hier nur ausgewählte Dinge wiedergegeben werden können, die auch irgendwo etwas mit Computern und ASM zu tun haben.

Battletech dürfte wohl den meisten Computer-Adventurern ein Begriff sein, aber nicht nur sie können sich des Genußes der Spiele mit den Kampfkolossen des 4. Jahrtausends erfreuen! Auf dem „echten" Rollenspielsektor greift dieses Konzept zusammen mit *Citytech* beinahe seuchenartig um sich. *Battletech*-Anhänger können sich jedenfalls auf die Fortsetzung der Software freuen, die nächstes Jahr über den großen Teich zu uns kommen wird.

Carrom war auf dieser Show ebenfalls viel Platz eingeräumt, was man aber teilweise auch als „systembedingt verursacht"

Das Spiel im


KSK: Ein Amateurzine



Das ist sie: die Krise


Es werde Licht . . .


Software&Service Harald Topf




Hier sieht man nur eine winzige Auswahl eines Riesenangebotes

ansehen kann. Außer Zweifel steht jedenfalls, daß die verschiedenartig verzierten Spielbretter ihre Abnehmer fanden. Eine Computerfassung dieses Stoffes steht jedenfalls noch aus!

Zines gab's ebenfalls. Die Kollegen mußten schließlich auf ihrer Stammesse repräsentieren! Die Rollenspielmagazine enthalten alles über News und Facts, was passionierte (Rollen-)Spieler als „Grundumsatz" brauchen. Warten wir ab, wann wir mit unserem Stand vertreten sein werden.

Play by Mail, ein Stichwort, das aufmerksamen ASM-Lesern wohl etwas sagen wird. Stände gab es auch hier genug, nur wurden diese hauptsächlich von altbekannten Namen (*Lehensherren*, *Celestrek*,...) und nur von wenig vollkommen neuen Dingen geziert.

Software & Service, Harald Topf, hatten eine Firma zu Gast an ihrem Stand. Wer hätte es gedacht – *Ariolasoft*. Immerhin hatte man es gegen Ende des Messefreitags geschafft, ein Firmenschild anzubringen. Am nächsten Tag wurde dann auch ein wenig bekannte Software präsentiert.

Imagency war nicht der einzige Anbieter eines Standspiels direkt während der Messe. Bloß war es hier, daß Martina haushoch ihre Konkurrenten ausstach.

Letztendlich waren auch die Kollegen vom fernen Sehen zugegen. WDR und ZDF waren leicht auszumachen, summten und brummten geschäftig übers Gelände und sorgten mit ihren Bombast-Scheinwerfern dafür, daß mehr als nur zwei meiner Bilder etwas überbelichtet vom Entwickeln zurückkamen.

Einen Gruß auch an die nette Bedienung des Messerestaurants, die dafür sorgte, daß jeder seine (Bock-)Wurst bekam! Tja, und nun neigt sich der Bericht unweigerlich seinem Ende entgegen, denn um die 30.000 Quadratmeter der Internationalen Spieletage '89 senkte sich der finstre Mantel der Nacht und die Zeit für die Heimreise rückte näher. Die 328 Aussteller, von denen wir leider nur einige wenige anreißen konnten, die unseren Interessen gerecht wurden, zeigten, was sie hatten. Gekommen waren sie aus vieler Herren Länder, und man kann davon ausgehen, daß im nächsten Jahr noch erheblich mehr Andrang herrschen wird, da sich, wie ansatzweise zu erkennen war, die Softwarebranche für diese Messe zu interessieren beginnt. Warten wir's ab – bis nächstes Jahr in Essen!

ULRICH MÜHL


Bediente uns: Vicky



Spielten live: Imagency


Ohne Ende: Carron


fotos: um

Mittelpunkt!

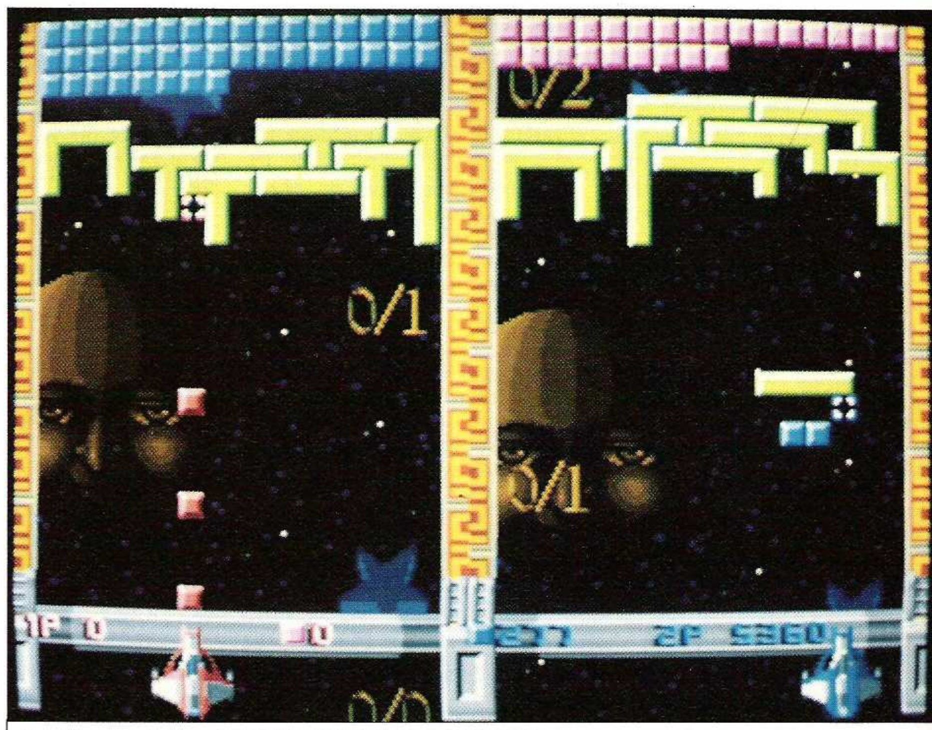


Hallo Freaks! Der Trend in den Spielhallen hin zu intelligenten Denkspielen ist ungebrochen. Und genau deshalb gibt's auch dieses Mal wieder ein erstklassiges Strategiespiel für Euch, flankiert von actiongeladenen Games, die kaum weniger Spaß machen. Ein weiterer Trend ist ebenfalls unverkennbar: Immer mehr Automatenspiele werden schon nach kürzester Zeit Heimcomputer umgesetzt, gerade jetzt zur Weihnachtszeit. Aber, wie heißt es so schön: Für das Original gibt es keinen Ersatz! Und in diesem Sinne wünsch' ich Euch viel Spaß beim Spielen!

Michael Suck

Was den Sektor der Strategiespiele angeht, so hat sich ganz besonders eine Firma in letzter Zeit hervorgetan: **KONAMI**. Erst vor zwei Monaten gab's *Cue Brick*, und nun liegt schon wieder etwas Denk-würdiges von den fleißigen Japanern vor. Die Platine trägt den Titel **BLOCK HOLE** und handelt mal wieder von vielen kleinen Steinchen. Allerdings wäre die Bezeichnung „*Tetris*-Variante" für BLOCK HOLE mehr als unangebracht, denn dieses Spiel hat mit *Tetris* soviel gemeinsam wie eine Birne mit einem Apfel. Nicht mal das Grundkonzept von *Tetris* wurde beibehalten, denn bei BLOCK HOLE müssen keine Linien, sondern Rechtecke gebildet werden. Und das geht so: Vom oberen Bildschirmrand bewegen sich Teile der Rechtecke in mehr oder minder wüsten Anordnungen den Screen hinunter. Am unteren Bildschirmrand kann ein Raumschiff horizontal bewegt werden, das kleine Klötzchen abschießen kann. Diese Klötzchen heften sich beim Auftreffen an die vorhandenen „Bauteile". Ist nun ein Rechteck entstanden, werden – je nach Größe – Punkte gutgeschrieben und das Scrolling für die Zeit des Abzählens gestoppt. Der Spieler bekommt somit etwas „Luft" zum Weiterspielen, während das Rechteck verschwindet. Erreichen nämlich die Bruchstücke die Fuglinie des Raumschiffes, ist eines der zwei kostbaren Leben dahin. Es kommt im übrigen nicht unbedingt darauf an, die Bruchstücke auszufüllen. Es reicht z.B. schon, wenn die Kanten des Rechtecks durch Kombination mit anderen Bruchstücken erstellt werden. Im übrigen gibt es ungleich mehr Punkte, wenn Ihr durch geschicktes Aufbauen mehrerer Rechtecke ein großes Rechteck zusammensch(l)ießen könnt.

BLOCK HOLE gönnt dem Spieler keine Verschnaufpause, denn alle zehn Levels mit je zehn Sektoren scrollen gnadenlos durch. Lediglich am Levelende gibt es Glückwünsche und eine Screenbereinigung – und die ist auch meistens nötig, denn bei BLOCK



Intelligente Action bei BLOCK HOLE von KONAMI.

Die Abenteuer des Lebens . . .

Jetzt erhältlich auf Amiga!

THE PIRATES OF PESTULON

SPACE QUEST III

LOOKING FOR LOVE
(LARRY LAFFER II)

(In Several Wrong Places)

KINGS QUEST IV

Erleben Sie bei Space Quest III,
Leisure Suit Larry II und King's Quest IV
die unglaubliche Vielfalt
von Soundeffekten und Stereomusik
mit dem Roland CM-32L Soundmodul.

SIERRA®

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing Büro: Hauptstr. 70 · 4835 Rietberg 2 · Tel.: 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG

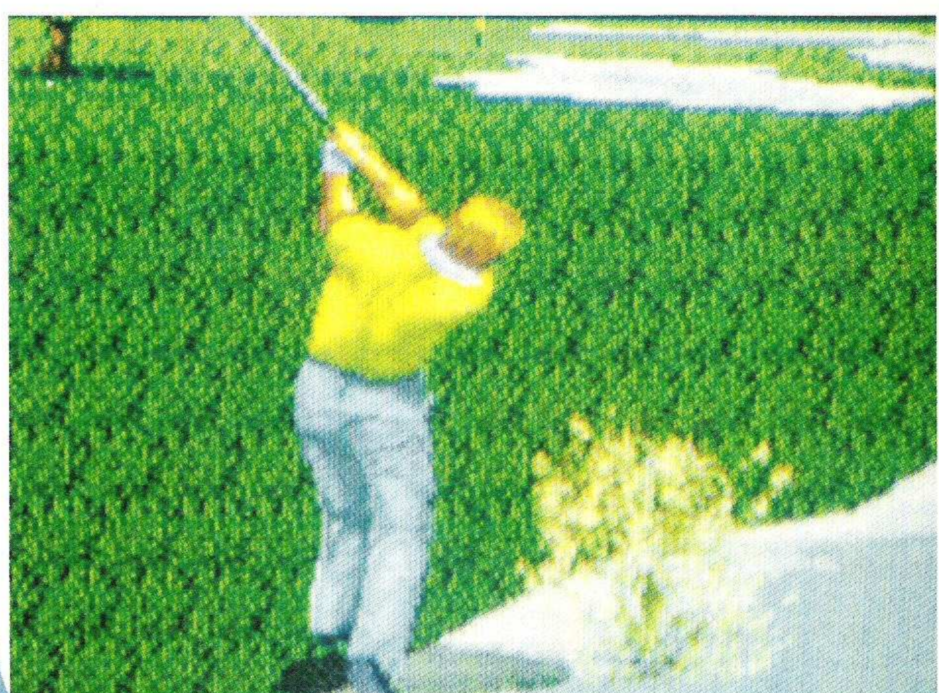
HOLE sind fixe Finger und schnelles Denken gefragt. Weitere Hilfen kommen in Form von silbernen und goldenen Bruchstücken. Wird das silberne Bruchstück komplettiert, wird der Screen geleert, beim goldenen Rechteck ist sogar der Level geschafft. Der Spielwitz liegt eben im Detail, und das gilt auch für die verschiedenen Spielmodi. So gibt es neben dem Ein-Spielermodus noch drei verschiedene Zwei-Spieleroptionen. Entweder spielen beide getrennt auf einem gesplitteten Screen, zusammen auf einem großen Spielfeld oder getrennt **gegeneinander**. Bei der letzten Variante werden alle Steine von eingeschlossenen Rechtecken dem Gegner als Sichtblende auf den Screen gelegt – ganz schön fies, aber lustig. Aber egal, welche Variante man wählt, das Spielkonzept von BLOCK HOLE ist unglaublich nervenaufreibend und motivierte uns über Tage hinweg, mit der Kiste rumzuspielen. Die Grafik ist spärlich, der Sound dezent und zurückhaltend, das Scrolling leicht ruckelig (?), doch BLOCK HOLE bietet einfach Spielwitz und Spaß für Stunden. Für mich ist BLOCK HOLE das bisher beste Spiel von KONAMI in diesem Jahr!

Sehr sportlich wird's bei **SEGA** in diesem Monat, denn mit einem Golfspiel und einem Rennsimulator gibt's gleich zwei Produkte für die körperliche Ertüchtigung. Lassen wir's geruhsam angehen und beginnen mit **SUPER MASTERS**, die deshalb so super sind, weil SEGA keine Kosten und Mühen gescheut hat und an dem Automaten einen kleinen Golfschläger für die Steuerung ein-



SUPER MONACO GP von SEGA

baute! Gespielt wird das berühmteste Golfturnier der Welt, eben die „Masters" in den USA. Der Kurs besteht aus 18 Bahnen und wurde von SEGA grafisch wunderschön umgesetzt. Jeder Kurs wird vor dem Abschlag aus verschiedenen Perspektiven gezeigt, wobei der Spieler gleich noch ein paar Tips bekommt. Nichts, aber auch gar nichts wurde ausgelassen, um das Spiel so realistisch wie möglich zu machen! Beim Abschlag erkennt man die Spielfigur von vorn, nun können Schlagrichtung, Schlagstärke, Anschnitt, die Fußstellung und natürlich der Schläger ausgewählt werden. Je stärker Ihr mit dem kleinen Golfschläger ausholt, desto mehr holt auch die Spielfigur aus. Ein kleiner Pfeil wandert über eine zweite Leiste und bestimmt den Schnitt, sobald der Schlag ausgeführt wird. Aus der „schrägen" Vogelperspektive könnt Ihr dann sehen, ob der Ball nun im Wasser, Bunker, auf einem Baum oder – im günstigsten Fall – auf dem Fairway landet. Beim Schlagen sollte im übrigen der Wind nie unterschätzt werden!


SUPER MASTERS von SEGA

Befindet sich der Ball dann irgendwann auf dem Grün, muß geputtet werden. Mittels eines Fadenkreuzes wird die Richtung festgelegt, dann fehlt nur noch die Schlagstärke. Durch perfekte farbliche Abstufungen könnt Ihr sogar die Hanglage des Grüns erkennen! Also ehrlich, wer einmal die tolle Atmosphäre, die Grafiken und die gute Animation von SUPER MASTERS genossen hat, wird *Leaderboard* links liegen lassen! Richtig rasant geht's bei SEGAS neuem Rennsimulator **SUPER MONACO GRAND PRIX** ab, der in der „De Luxe"-Ausführung nicht unter 25.000 DM zu haben ist. Dafür bietet das Ding aber auch Fahrerfeeling par exellence: unter dem originalen Formel 1-Cockpit befindet sich ein hydraulischer Rennsessel, ein Sportlenkrad mit einer originalen Vier- oder Siebengang-Lenkradschaltung nebst einem Gas- und Bremspedal. Fürs Spiel selbst investierte SEGA noch zwei 16-Bit- und drei 8-Bit-Prozessoren sowie 2,2 Megabyte Grafiken. Wahnsinn, was dann noch so an Vier-Kanal-Stereosound aus der Kiste kommt, wenn das Rennen los-



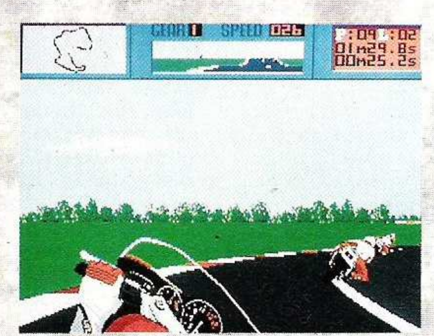
ESCAPE von ATARI

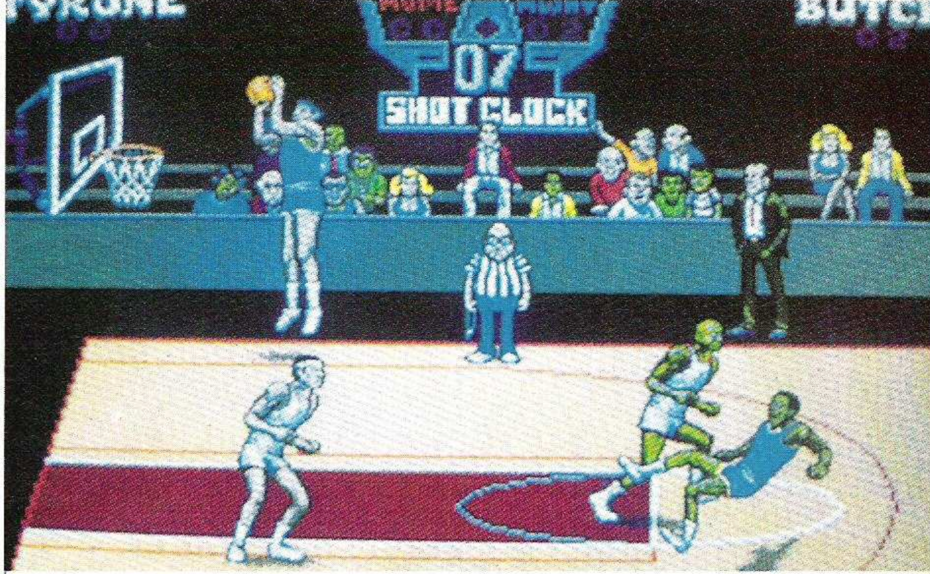
geht! SUPER MONACO GP spielt sich einfach großartig und ist definitiv eines der besten Rennspiele aller Zeiten. Probiert's unbedingt mal aus!
Aber, Freunde, das ist noch längst nicht alles! Auch **ATARI** hat nicht gepennt und besorgt's uns ebenfalls mit zwei nagelneuen Actionspielen! **ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS** ist der elend lange Titel eines lustigen Comicspielchens um ein bis zwei Helden, die einen Professor und viele Geiseln befreien müssen. Zu diesem Zweck durchsuchen sie die Fabriken der Roboter, die die Geiseln als Sklaven arbeiten lassen. Das Game bietet eine 3D-Vogelperspektive, lustige Grafiken und ein Gameplay im besten *Paradroid*-



Stil. Und zwar können die Roboter nicht „gegrappelt" sondern nur abgeschossen werden, doch dafür müssen Waffen gefunden, Schränke geöffnet, Rolltreppen angeschaltet und die Geiseln weggebeamt werden. Das Spiel gibt übrigens vielfach Hilfestellung, damit der Spieler weiß, was er zu


Monstertime bei ESCAPE

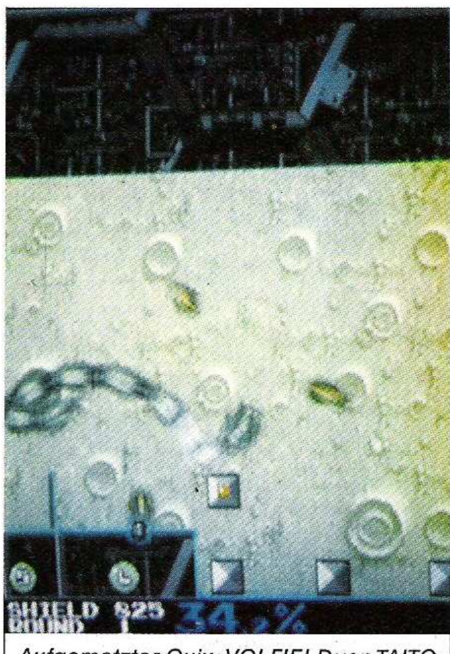

GEAR 1
SPEED 026



Ein Foul gefällig? Bei ARCH RIVALS von BALLY ist alles möglich!

tun hat. ESCAPE ist also ein durchaus intelligentes Actionspiel mit Pfiff und bietet jede Menge Spaß!
Das zweite ATARI-Game heißt **S.T.U.N. Runner** und ist die vollauf gelungene Mischung von *Powerdrome* und *Roadblasters*. In diesem futuristischen Rennspiel wirst Du ins 21. Jahrhundert versetzt und mußt im postmodernen Kampfwagenrennen bestehen. Die Rennbahnen bestehen aus Röhren oder Straßen, Beschleunigungsfeldern, Lamellenschleusen und unterschiedlichen Gegnern. Die Animation der ausgefüllten Vektorgrafik ist absolut brillant und macht das Spiel spannend ohne Ende. In den kurvigen Röhren geht's voll zur Sache, denn hier müßt Ihr schon mal Kopf stehen, um die Mitfahrer überholen zu können, denn nicht alle lassen sich abschießen! Passend untermalt wird das Ganze noch von einem Supersound und toller Sprachausgabe – seid Ihr schon mal mit einem begeisterten „Jippiehjeeh!" über eine Sprungschanze geflogen? S.T.U.N. RUNNER bietet all dies und läßt sich zudem hervorragend spielen. Ein dickes Lob an ATARI!

Ein Quiz: welchem Sportler gehören wohl diese Beine?



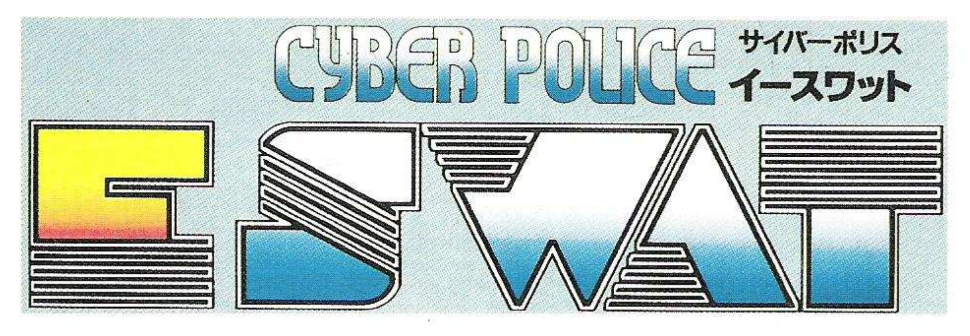
Aufgemotztes Quix: VOLFIELD von TAITO macht ungeheuer Spaß!

Mit einem Sportspiel der Extraklasse meldet sich auch **BALLY/MIDWAY** zurück auf dem Automatenmarkt, denn **ARCH RIVALS** ist ein reinrassiges Basketballspiel, das es in sich hat. Ob es nun um die Farbe der Trikots, den Namen der Mannschaften oder um einen Ein- oder Zwei-Spielermodus geht, ARCH RIVALS überläßt dem Spieler die Wahl. So nebenbei bietet die Platine noch all die Features, die diese Basketballsimulation so realistisch wie möglich machen. Die Kerls sind riesig groß und toll auf die Mattscheibe rübergebracht worden. Mit Hilfe von drei Feuerknöpfen und dem Joystick könnt Ihr rasant über das Spielfeld dribbeln, die Gegner austricksen und mit einem gezielten Wurf oder Dunking den Korb machen. Witzige Kommentare, ein passender Sound, Fouls und die hervorragende Animation lassen eine tolle Atmosphäre aufkommen, die das Spielen zum reinen Vergnügen machen. Echt super, was BALLY da auf die langen Beine gestellt hat!
In welche Sparte man **VOLFIED** von **TAITO** einordnen soll, fällt leider etwas schwerer als bei ARCH RIVALS, denn VOLFIED ist im Grunde die postmoderne Variante von *Super Quix*. Ein kleines Sprite fährt über den Bildschirm und kann Linien ziehen. Ergeben diese Linien ein Rechteck, wird die Fläche ausgefüllt, der Spieler erhält dafür Punkte. Beim „extended mix" von TAITO gibt's zusätzlich noch störende, herumfliegende Dämonen und eine riesige Schlange (oder dergleichen), deren Berührung man vermeiden sollte. Durch das Einschließen von bestimmten Bonusfeldern erhält man mehr Power, einen Laser, Auffüllung des Schutzschildes oder den „Time Stop", der die Feinde für kurze Zeit einfriert. Ist das Spielfeld zu mindestens 80% ausgefüllt (es erscheint dabei jeweils ein hübsches Bild), ist die Runde vorbei. Nun wird nur noch der Bonus für die erreichte Punktzahl gutgeschrieben, und dann geht's ab ins nächste Level. VOLFIELD ist meines Erachtens eine gut gelungene Mischung aus Strategie und Action und bietet aufgrund der edlen Erweiterungen viel, viel Spaß.
Wer auf intelligente, actionreiche Games dieser Art steht, bekommt mit **PANG** von **MITCHELL** sogar noch einen draufgesetzt. Und wieder ist das Spielprinzip uralt: Auf dem Screen erscheinen mehrere Bälle, die sich durch Anschießen zerteilen und dabei kleiner werden. Sie springen auf dem Screen herum und müssen solange zerschossen werden, bis die kleinsten Exemplare verschwinden. MITCHELL hat es verstanden, daraus ein nervenzerfetzendes,



Vektorgrafik mit unglaublicher Geschwindigkeit: S.T.U.N. RUNNER.


DIE HERAUSFORDERUNG
CONTINENTAL CIRCUS
ATARI ST
C 64
AMIGA
Die Formel 1 fordert Ihren ganzen Mut und Ihre ganze Entschlossenheit. Sie haben lange trainiert, um der Beste zu sein. 8 Rennen in 8 verschiedenen Ländern müssen Sie antreten. Brasilien ist die erste Herausforderung. Sie dürfen nicht verlieren. Zeigen Sie, daß Sie das Zeug zu einem Niki Lauda oder Alan Prost haben.
CONTINENTAL CIRCUS
ORIG. SPIELHALLENUMSETZUNG
erhältlich für ATARI ST, AMIGA, C 64 Kass./Disk.
Licensed from © Taito Corp., 1988, export outside Europe and Australasia prohibited.
Virgin Games
Virgin Games GmbH
Eiffestr. 398
2000 Hamburg 26
Tel. 040/25 15 36-0





Ein entlaufener King-Kong als Gegner in E.S.W.A.T.

faszinierendes Spiel zu machen, das Euch fesseln wird! Gespielt wird bei PANG eine Reise um die Welt, aufgeteilt in ca. 50 Levels. In jedem Level gibt's ein tolles Hintergrundbild mit landesüblichen Sehenswürdigkeiten und diverse Balkenkonstruktionen, die die Bälle ablenken. Ein oder zwei Spieler können nun kleine Anker nach den Bällen werfen, die diese zerbröseln (entweder direkt am Haken oder an dessen Leine). Hinzu kommen mehrere Extras, die ab und an durch das Zerbröseln der Bälle freiwerden, wie z.B. eine Pistole, den schon erwähnten „Time Stop", Dynamit (läßt die Bälle sofort zu kleinen Bällen werden) und anderes mehr. Wer PANG einmal gespielt hat, wird so schnell nicht mehr davon loskommen, denn es besteht eindeutig Suchtgefahr! PANG ist simpel und so geschickt variiert, daß Langeweile ein Fremdwort wird. Unbedingt anschauen!

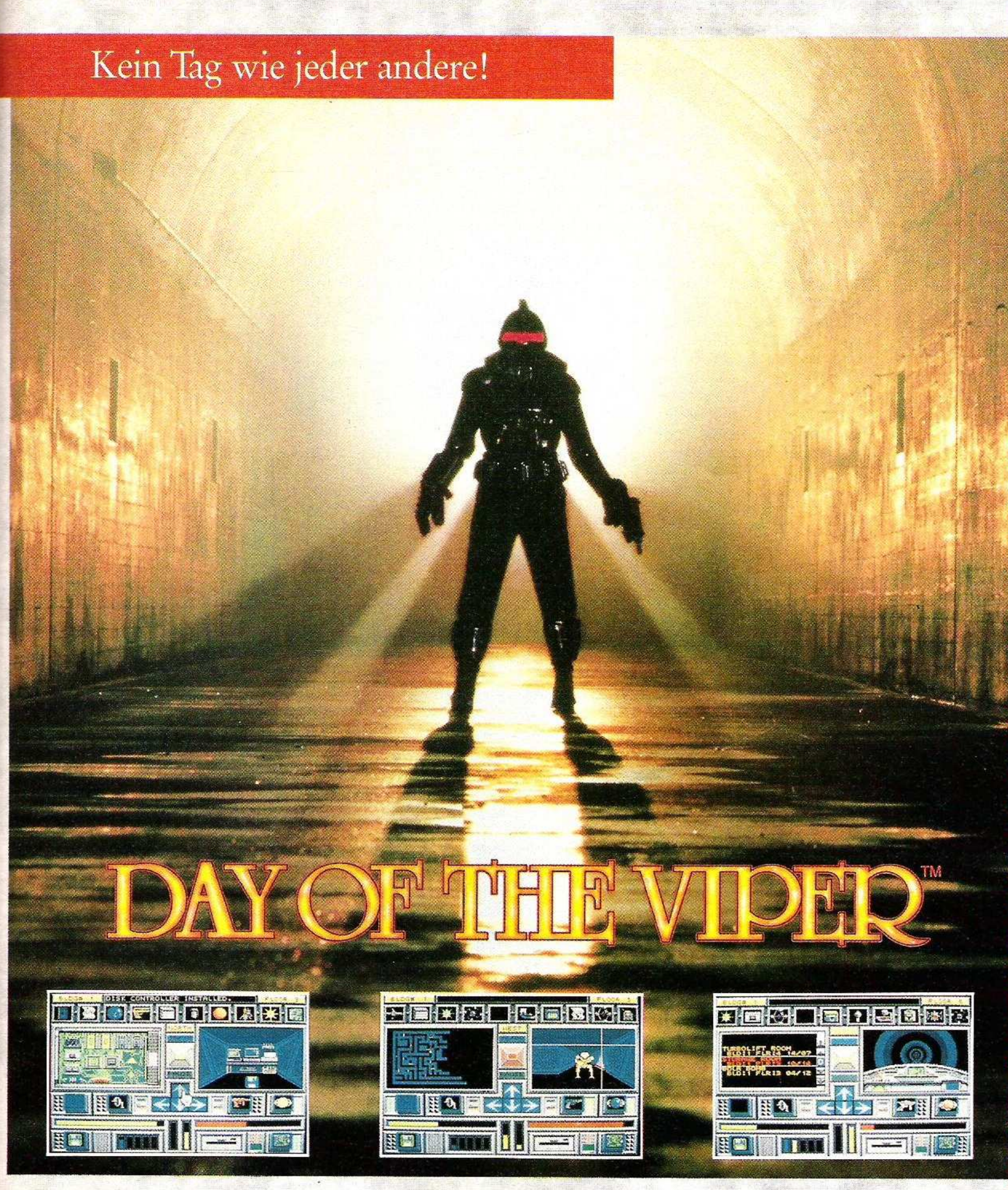


RAMBO III von TAITO

So, jetzt gibt's nochmal Action pur, und zwar zunächst mit **NIGHT STRIKER** und **RAMBO III** von **TAITO**. NIGHT STRIKER funktioniert ähnlich wie ein Autorennen, nur mit dem Unterschied, daß mit dem Luftkissenboot alles umgenietet werden kann, was da so auf dem Screen auftaucht. Das hehre Ziel des Games: Dr. Masca muß im Auftrag der UNO gefunden werden. Warum auch nicht..? Wie dem auch sei, NIGTSTRIKER ist hektisch und gönnt dem Spieler keine Atempause, die Grafiken sehen gut aus und sind gut animiert – Actionfans werden bestens bedient. Bedient wird auch der gute, alte Sylvester Stallone in seiner RAMBO III-Versoftung, die übrigens gar nix mit dem gleichnamigen Heimcomputerspiel zu tun hat. Sly muß bei der Automatenvariante statt Worte Waffen sprechen lassen – und das nicht zu knapp. Ein Fadenkreuz, genügend Munition und knackige Gegner mit spukkendem Mündungsfeuer inszenieren ein Feuerwerk, das dem Spieler Übersicht und fixe Finger abverlangt. RAMBO III macht „Spaß", denn es ist ein Spiel ohne Wenn und Aber, bei dem man sich so richtig schön abreagieren kann. Der letzte im Action-Bunde kommt von **SEGA** und trägt den nichtssagenden Titel **E.S.W.A.T.** Ziel des Spieles ist es, ein Mitglied der berühmten Elitegruppe E.S.W.A.T. zu werden, die sich bei der Verbrechensbekämpfung einen Namen gemacht hat. Doch der Weg zu Ruhm und Ehre ist steinig, denn vorher müßt Ihr insgesamt 15 horizontal scrollende Levels durchfighten, inclusive zwei Prüfungslevels, die Euch alles abverlangen werden. Übelste Gangster und seltsame Monster bevölkern die Straßen und müssen nach bester Robocop-Manier beiseitegeschafft werden. Abgerundet wird dieses knallharte Actionspiel noch durch Extrawaffen, die an verschiedenen Stellen des Spiels aufgesammelt werden können und auch sollten, denn sonst haucht der Held alsbald sein Leben aus. E.S.W.A.T. ist zwar grafisch und technisch sehr gut in Szene gesetzt worden, doch in puncto Spielablauf und Spielidee hätten die Entwickler von SEGA noch feilen müssen. Wer weiß, vielleicht begegnet uns E.S.W.A.T. bald auf dem MEGA DRIVE wieder? Ihr seht, das Angebot an Topspielen in den Spielstätten ist reichhaltig, abwechslungsreich und dürfte für jeden Geschmack etwas bieten. Ich finde, ein Besuch lohnt sich!



Ein zauberhaft altes Spielprinzip: PANG von MITCHELL.



Ihr "V"-Tag ist der Tag, an dem Sie die Roboterarmee von Gar auf den Platz verweisen, der ihr gebührt: Den Schrottplatz! Bekämpfen Sie 33 verschiedene Roboterarten, die den komplexen Verteidigungsstützpunkt von Parin überflutet haben, mit allen Schaltkreisen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Und passen Sie auf Ihre eigene Zentraleinheit auf! "V" wie "Victory" oder "V" wie "Viper" - THE DAY OF THE VIPER auf AMIGA oder ST.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:______________________

Straße:______________________

PLZ:_____ Ort:______________________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 12/89

ACCOLADE

Ariola Soft
Das Programm

ARIOLA SOFT ARIOLA SOFT

»ADVANTAGE CODEMASTERS«



Programm: Pro Tennis Simulator, **System:** C-64-Kassette (läßt sich auf Disk freezen!!!), **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Codemasters, Southam, England, **Muster von:** Rushware, Kaarst (hallo, Susanne!).

Es gibt 'ne ganze Reihe von guten und brauchbaren Tennis-Programmen, keine Frage. So war es zunächst etwas „verwunderlich" für mich, daß nun auch **CODEMASTERS** noch ein weiteres dazupackt. In der *Pro...Simulator*-Reihe ist nun aber ein Spiel in die Shops gekommen, das sich sehr stark an *World Court Tennis* (für PC-Engine) orientiert. Das Spielfeld ist zwar kleiner, auch gibt es hier und da nicht gar so opulente Anzeigen, dafür aber ist ein Tennis-Spiel entwickelt worden, das ich für hochklassig erachte!

PRO TENNIS SIMULATOR gibt Euch die Möglichkeit, allein gegen die Knäcke oder im Zwei-Player-Modus gegen einen Freund anzutreten. Dies wird im Hauptmenü ebenso ausgewählt wie die Spiele pro Satz (etwas ungewöhnlich, da man – wie gewohnt – nicht unbedingt sechs, sondern auch fünf, vier oder gar nur ein „Game" als Satzentscheidung festlegen kann) und die Spielstärke (gleichbedeutend mit dem Belag und somit auch mit der Spielgeschwindigkeit!).

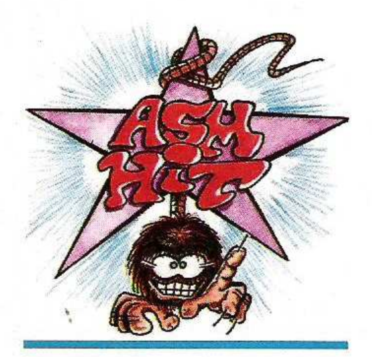
Ist dies getan, schreiten wir zum Centre Court, der hier eindeutig wie ein Amateuerplatz aussieht. Dies ist negativ zu verstehen! Man sieht im Hintergrund eine Mauer mit zwei Türen (rechts und links), die wahrscheinlich den Zugang zur Umkleide freigeben, die wir aber nicht betreten.

Ich beginne meinen Service „von unten". Das ist immer so zu Beginn. Erst nach einem Satzgewinn (???) wechsele ich auf die andere Seite. Das ist immer so. Beide Borisse ähneln sich wie ein Ei dem andern. Das ist immer so. Beim Aufschlag macht mein Boris eine komische Geste (mit dem Schläger!) und wuchtet den Ball entgegen der „üblichen Art" des Weißen Sports (deshalb taufte ich Boris in Chang um!) ins gegnerische Aufschlagsfeld. Jetzt aber erkennen wir erst, welch (fast) meisterliche Programmier- und Studierarbeit geleistet wurde: Schlägt doch mein „Zwillingsbruder" (einer von den beiden „Changs") mit Stick rechts & Feuer einen perfekten Spin gegen meine Laufrichtung. Mit Stick links & Feuer erzielt man denselben Effekt, nur nach der anderen Seite. Smashen läßt sich mit Stick nach vorn plus Feuer, während der Lob per Stick nach hinten plus Feuer ausgeführt wird.

Es entwickelt sich nach einer halben Stunde Gefecht (mit Otti) ein teilweise hochdramatisches Match, bei dem unser Melsunger Kollege (kommt echt aus dem Nest) wieder einmal zeigt, wie schnell er sich an die Stick-Steuerung gewöhnen kann. Ich (Manfred) reagiere fast nur noch und gebe mich nach sechs (!!!) Sätzen geschlagen.

Besonderheiten: Gute Spielbarkeit, ordentlicher, passender Sound; RUN/STOP-Taste, um ins Hauptmenü zurückzukehren, Schlägerhaltung „interessant" und bis auf den Aufschlag durchaus realistisch. Die Schläge selbst sind absolut ok! Im Gegensatz zum hochgelobten *Great Courts* merkt man bei PRO TENNIS SIMULATOR, daß – zumindest – Tennisfans am Werke waren! Etwas störend, aber den Tennis-Regeln entsprechend, ist das Faktum, daß man leicht den Ball auf den Körper bekommt, was einen Punkt für den Gegner bedeutet. Somit ist es bei „leibe" nicht einfach, Seinen da rauszuhalten.

Kommen wir zum Schluß: CODEMASTERS ist es gelungen, mit PRO TENNIS SIMULATOR so manch einem „alten" C-64-Haudegen das Fürchten zu lehren! Eingedenk der Spielstärke und des Preises (10 Mark fürs Band!), so gibt's von mir nicht nur 'ne Kaufempfehlung, sondern auch 'nen ASM-Hitstern. Ach, übrigens: PTS läßt sich mit *Freeze Frame* auf Diskette pakken! *Manfred Kleimann*



»Brillantes Tennis auf dem 64er-Court!«

Animation	**9**
Grafik	**8**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**12**

Snoopy in: Aktion Schmusedecke

Programm: Snoopy, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** The Edge, London, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Auch die Peanuts gehen nun den Weg, auf den vor ihnen schon viele andere Comic-Stars geschickt wurden. Sie wurden „verpixelt" und finden sich nun unversehens auf dem Computer-Monitor wieder. **THE EDGE**, Mitglied der *Softek*-Gruppe, zeichnet verantwortlich für das Game, das zunächst für ST und Amiga erscheint; Umsetzungen auf die Achtbitter sind jedoch ebenfalls zu erwarten.

Held und Hauptdarsteller des Geschehens ist Hund Snoopy, Charlie Brown's treuer Freund und Weggefährte, der seinem Herrn oft genug aber auch Grund zu Ärger und Kummer bereitet. Diesmal aber hat sich Snoopy ganz in den Dienst der guten Sache gestellt. Linus hat nämlich seine Schmusedecke verloren, und man kann sich vorstellen, daß das Malheur groß ist. Also bietet sich Snoopy an, das Ding zu suchen, damit Linus' Seelenfrieden wiederhergestellt ist. An dieser Stelle ein kleiner Hinweis: THE EDGE hat gleich zwei „Schmusedecken" im Spiel versteckt, so daß es also auch zwei Lösungswege gibt. Wer also das Game einmal durchgespielt hat, kann es trotzdem noch ein weiteresmal angehen und den zweiten Lösungsweg ausprobieren.

SNOOPY ist ein typisches Action-Adventure, ein überaus friedvolles noch dazu. Es gibt keine Gegner, keine Angreifer, dafür aber etliche Hürden und Hindernisse, die überwunden werden müssen. Das Ganze ist, wie könnte es anders sein, comicmäßig in Szene gesetzt. Das bedeutet, daß die Grafiken mit dem Original-Comic nahezu identisch sind und demzufolge, der Vorlage entsprechend, recht schlicht ausfallen. Farbenfroh zwar, aber alles in allem nicht gerade verschwenderisch im Umgang mit Deatails – eben ganz so, wie es Peanuts-Schöpfer Charles M. Schultz den THE-EDGE-Zeichnern vorgemacht hat.

Während des Spiels findet man zahlreiche Gegenstände, deren Bedeutung nicht immer offensichtlich ist. So muß man eben herumpuzzlen und herauszufinden versuchen, wofür sich die Objekte verwenden lassen. Dies ist im Falle des Regenschirms noch einfach, den Snoopy dazu benutzt, unter einer Regenwolke hindurchzuspazieren. Dem Verwendungszweck manch anderer Gegenstände, der Goldmünze etwa, bin ich bisher noch nicht auf die Schliche gekommen. Einige der Objekte muß Snoopy auch den hier und da anzutreffenden Peanuts-Mitstreitern anbieten. Setzt man die Gegenstände zur rechten Zeit bei der richtigen Person ein, so wird man dies durch eine entsprechende Reaktion bestätigt bekommen. Die Steuerung ist einfach, läßt jedoch auch nicht viel Aktionsmöglichkeiten zu. Per Joystick dirigiert man Snoopy nach links oder rechts, läßt ihn springen, und mit Stick nach unten nimmt er Gegenstände auf oder legt sie ab. Kurzinfos über Objekte erhält man, wenn man Snoopy neben den betreffenden Gegenstand stellt und Feuer drückt.

Der Sound stammt aus der Feder von Altmeister David Whittacker und ist trotzdem nicht gerade umwerfend. Mit F2 kann man dem jedoch ein Ende bereiten und auf FX umschalten, was ich bald vorgezogen habe. Insgesamt zeigt SNOOPY gute Ansätze, was wohl vor allem aus dem stark betonten Adventure-Charakter des Spiels resultiert. Der Spielspaß ist anfangs recht hoch, läßt jedoch mit der Zeit stark nach, was daran liegt, daß sich alles in allem zu wenig auf dem Screen tut. Fazit: Snoopy-Fans werden unter Umständen von dem Spiel enttäuscht sein, Snoopy-Gegner werden es vermutlich ohnehin nicht kaufen.

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**



DIE STADT DER LÖWEN

ODER THE FINAL SINGAPORE SLING

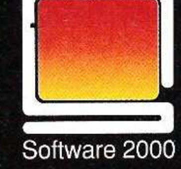


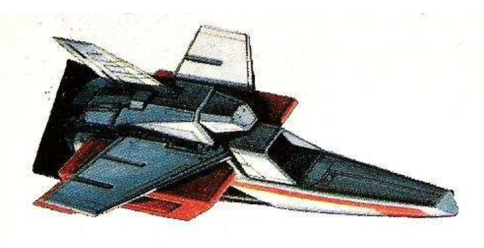
Spätestens nach 3 Singapore Slings ahnst du, welches Kopfweh dir diese Cocktailscheußlichkeit am nächsten Morgen verursachen wird. Verbissen versucht der Organist in der Long Bar des Raffles die Touristen mit amerikanischen Schlagern an Somerset Maugham zu erinnern.
Und in 24 Stunden wird Singapore die Schlagzeile der Nachrichten in aller Welt sein.

Warnung:
Dieser spannende, sorgfältig recherchierte Thriller macht süchtig. Selbst wenn man den letzten Screen gesehen hat, wagt man nicht aufzuatmen.
Das atemberaubende PM Artventure auf 3 Disketten mit den excellentesten Grafiken, die der Amiga je gesehen hat, ist ab Mitte Oktober 1989 überall für Amiga 500, 1000 und 2000 erhältlich.



Das Programm



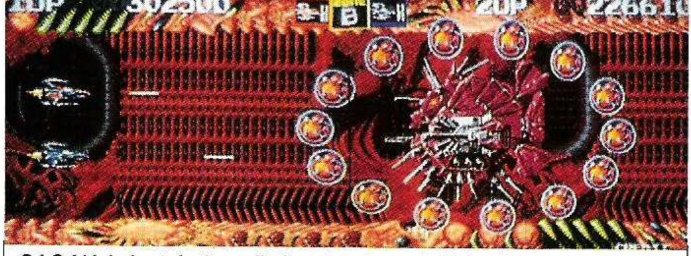


Spiele ohne Grenzen

Am 4. und 5. Oktober dieses Jahres fand die JAMMA-Messe in Tokio statt, die größte Automatenspielemesse der Welt. 47 Hersteller aus Japan und dem Rest der Welt gaben sich die Ehre, um ihre neuesten Spiele vorzustellen. Klangvolle Namen wie SEGA, IREM und KONAMI hatten extra für diese riesige Show Spiele entwickelt, um sie gleich an Ort und Stelle zu verkaufen. Kein Zweifel: Die JAMMA-Messe setzt alljährlich wichtige Trends für den gesamten Markt, an denen keiner vorbeikommt. Gerade die Automatenspiele sind Vorreiter für andere Branchen des elektonischen Spiels, und die JAMMA-Messe konnte wieder absolute Spitzenspiele vorweisen!

Ein erstaunliches Bild: Vor den toll gestylten Automaten und riesigen Monitoren tummelten sich nicht nur Schüler und Studenten, sondern ebenso häufig gewichtige Herren mittleren Alters, die sich ans Spielen wagten. Nicht allein die Lust am Spiel trieb sie an die Geräte, vielmehr ging es für sie um die Bewertung neuer Produkte, die sie als Einkäufer mit nach Hause nehmen wollten. Und da die JAMMA im wesentlichen eine Verkaufsmesse ist, war der Publikumsverkehr auch nur am ersten Tag zugelassen. Am zweiten Messetag waren Spieleproduzenten und Importeure dann wieder unter sich. Viele der Spiele, die in Tokio vorgestellt wurden, könnt Ihr – dank der NOVA – schon in dieser Ausgabe auf den Spielhallenseiten finden, andere werden in den nächsten Wochen und Monaten erscheinen.

Einen der größten Stände besaß **TAITO**, die nach dem Motto „Klotzen, nicht kleckern" gleich mit sechs neuen Games nach Tokio kamen. Außer **RAMBO III** und **VOLFIELD** fand vor allen Dingen **SCI – SPECIAL CRIME INVESTIGATION** großen Anklang. SCI ist zum einen ein rasend schnelles Autorennspiel à la *Out Run*, doch nach dem Druck auf den Feuerknopf erhebt sich der Beifahrer aus dem Sitz des Ferrari und ballert auf Gangsterautos, die ebenfalls die Straße entlangfahren. Verschiedene Extrawaffen sowie die Befreiung einiger Geiseln runden dieses schnelle Actionspiel ab. Ballerei pur gab's dann noch bei **MEGABLAST** und **SAGAIA**, zwei fantastischen Space-Shoot-em-Ups. Die Namensähnlichkeit von MEGABLAST zu *Xenon II.* ist wirklich nur rein zufällig, denn MEGABLAST ist ein horizontal scrollendes Spiel mit vier verschiedenen Extrawaffen, acht verschiedenen Levels und einem naturalistischen Gamestyling. Noch eindrucksvoller ist SAGAIA, bei dem TAITO zwei Monitore opferte, um den Spieler mit erstklassigen, abstrakten Grafiken zu erschlagen. SAGAIA ist ein hervorragendes Ballerspiel mit kniffligen, fixen Gegnern und dürfte ein Hit werden. Wer's friedlicher mag, wurde von TAITO ebenfalls bedient, denn bei der allgemeinen Tetrismania in der Branche konnte TAITO natürlich nicht zurückstehen: **PUZNIC** heißt das lustige Puzzlespiel, bei dem gleich-



SAGAIA bringt furiose Ballerei auf zwei Bildschirmen





Ein Riesenhit: SCI von TAITO.


Die größte Spielhalle der Welt: Die JAMMA-Messe in Tokio war überfüllt.



Reine Formsache!



Ob BLUE ANGELS wohl den "blauen Engel" für umweltfreundliches Fliegen verliehen bekommt? Denn wo fliegt sich's schon umweltfreundlicher als auf Ihrem PC, AMIGA, ATARI ST oder COMMODORE 64? Und wo können Sie Formationsflug aus zwei Perspektiven steuern: Mit Sicht aus dem Cockpit oder mit Blick auf die gesamte Formation! Übrigens, wenn Sie im Formationsflug keine allzu gute Figur machen, einen "Freiflug" bieten Ihnen die BLUE ANGELS allemal!

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:

Straße:

PLZ: Ort:

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 12/89

ACCOLADE

Ariola Soft
Das Programm

R·TYPE II



Einfach brillant: R-TYPE II von IREM schlägt alles!

artige Steine zusammengelgt werden müssen, um den Screen zu lösen.



Und noch ein MEGABLAST – diesmal von TAITO.



Die Autorennspiele scheinen übrigens mittlerweile zu einer eigenen Sparte innerhalb des Spielemarktes geworden zu sein, denn außer SCI und dem **SUPER MONACO GP** von **SEGA** gab's noch drei weitere Simulatoren zu bestaunen! **TATSUMI** zeigte ein riesiges Komplettgehäuse namens **ROUND UP 5** mit gleich **drei** Monitoren. Fünf verschiedene Kurse müssen auf der Jagd nach Gangstern bewältigt werden. Im Gegensatz dazu geht's bei **BIG RUN** von **JALECO** auf eine Safari. In den sechs Runden gibt's tolle Einlagen mit Wasserpfützen und Wüstenpisten, die effektvoll in Szene gesetzt wurden. Den Vogel schoß jedoch **NAMCO** mit **ECOLOS ROADSTER** ab, die ihr Fahrspiel mit einem 25-Inch-Monitor gleich 100mal an die Autofirma **MAZDA** verkaufen konnten. Wer sich also zukünftig bei MAZDA ein Auto kaufen **will**, kann erstmal am Simulator probefahren... Ebenfalls von NAMCO: **BURNING FORCE**, eine Weiterentwicklung des *Space Harrier*-Themas mit riesigen Sprites als Boden oder Luftgegnern.



Ein Vorgeschmack auf die Endgegner von R-TYPE II.

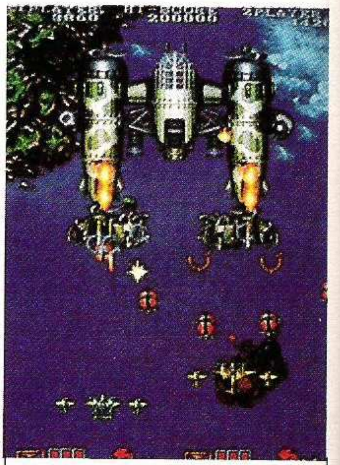


Oben die harten Jungs von STREET FIGHTER '89.

Vom U.S. GOLD-Partner **CAPCOM** werden die Spielefreaks mit drei recht unterschiedlichen Produkten bedient. Da ist zunächst **1941**, der heißersehnte Nachfolger des Flugzeugballerspiels mit noch größeren Gegnern, noch breiteren Wummen und einem noch höheren Schwierigkeistgrad. Ebenfalls actionreich ist das Prügelspiel **STREET FIGHTER '89**, bei dem der Held diesmal sogar in den Boxring steigen muß. Die Sprites sind mal wieder riesig, die Grafiken herrlich bunt und abwechslungsreich. Wer allerdings statt Prügelei mehr auf richtigen Sport steht, bekommt von CAPCOM noch ein Baseballspiel mit einem derzeit noch unaussprechlichen japanischen Namen geliefert, das sich durch die witzigen Comic-Charaktere auszeichnet. Bleibt zu hoffen, daß U.S. GOLD die zu erwartende Umsetzung mit einem verständlichen Namen ziert!



JALECO schreckte bei BIG RUN nicht mal vor Schlammpfützen zurück.



1941 von CAPCOM ist da!



Ein hübsches Aufgebot bestellte die Firma IREM ...



Rennaction auf drei Monitoren: ROUND UP 5 von TATSUMI.

Im Spielefieber: oben BIG RUN, darunter CAPCOM-Fans.

Nun aber zu den absoluten Highlights der Messe: **R-TYPE II von IREM** ist da!!! Die Grafiken dieser Fortsetzung sind den IREM-Grafikern wieder brillant gelungen, denn das „biomechanische Design“ ist noch exotischer geworden, die Endgegner sind noch ideenreicher und gefährlicher. Neben der altbekannten Schußdrohne und dem aufladbaren Power-



Echt knifflig, aber spaßig: PUZNIC von TAITO.

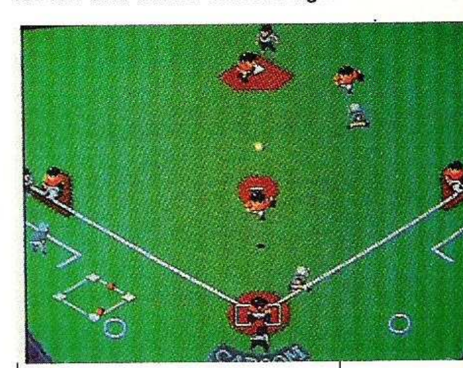
beam sind noch ein paar Waffen dazugekommen. Nunmehr gibt's einen zweiten Powerbeam für einen Megaschuß, **fünf** verschiedene Laser sowie zwei verschiedene Missile-Varianten, die an den richtigen Stellen eigesetzt werden sollten. R-TYPE II ist einfach ein gigantisches Ballerspiel und wird



3D-Balleraction bietet NAMCO mit BURNING FORCE.

sicherlich ein Hit! Übrigens: Verwechselt dieses Spiel bitte nicht mit R-TYPE II auf der **PC ENGINE**, denn bei dem Konsolenspiel handelt es sich um die letzten vier Levels von *R-TYPE I*! Der zweite Spitzenreiter kommt von **KONAMI**, die außer dem toll gelungenen **BLOCK HOLE** noch die fiebrig erwartete Fortsetzung der schon legendären *Gradius/Nemesis/Salamander*-Reihe fertiggestellt haben.

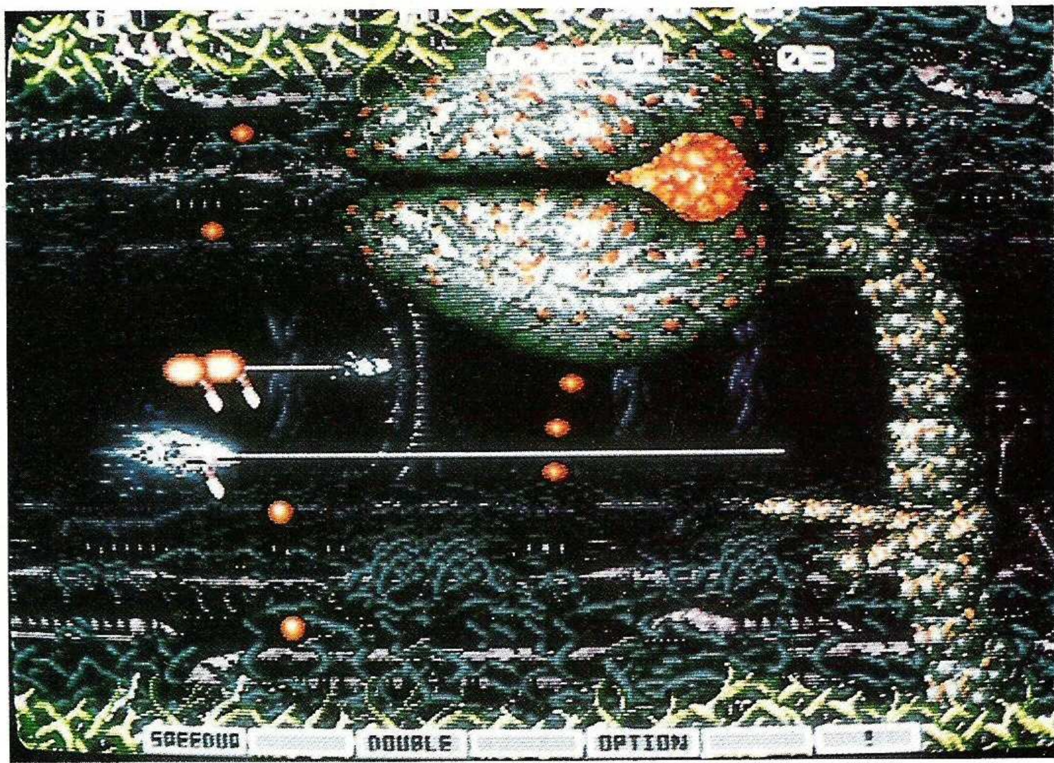
Das Ding heißt **GRADIUS III** und ist ein furioses Ballerspiel der Extraklasse. Natürlich gibt es das bewährte Extrawaffensystem wieder, bei dem Bonusobjekte gesammelt werden können, um aus der Waffenleiste eine Zusatzwumme zu ergattern. Das Styling des Spiels ist toll und bietet neben High-



Namenlos: Das Baseballspiel von CAPCOM.

Tech-Grafiken noch brandgefährliche Pflanzenlevels und sogar ein geheimes Sonderlevel für gewiefte Spieler! GRADIUS III steht seinen Vorgängern in nichts nach und wird die Fans dieser Saga absolut sicher in den Wahnsinn treiben!!! Tolle Sportspiele, endlich wieder Super-Shoot 'em up's, knifflige Denk- und jede Menge Prügelspiele und Rennsimulatoren – das ist das Fazit der diesjährigen JAMMA-Messe. Ich glaube, wir können uns auf einen heißen Spielewinter einrichten!

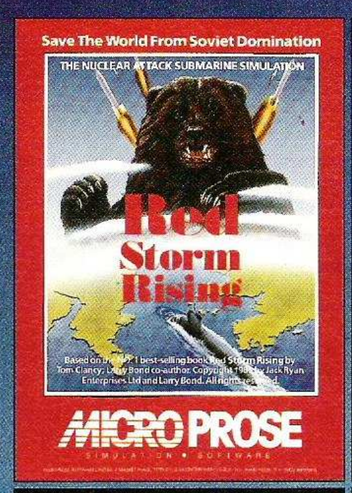
MICHAEL SUCK

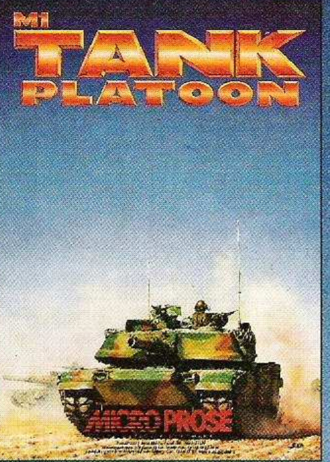


Nach einem Jahr sehr harter Arbeit nun endlich der Nachfolger: GRADIUS III von KONAMI
(Fotos: oh)

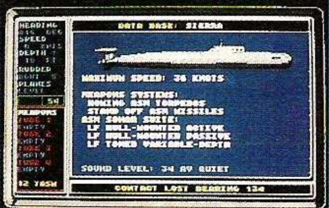
STRATEGIE – SIMULATIONEN

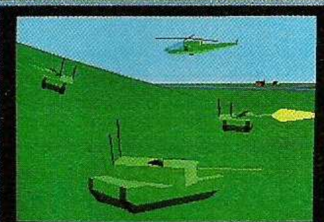
STELLEN SIE SICH D E R HERAUSFORDERUNG

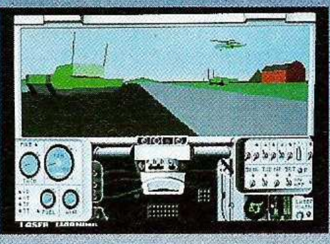


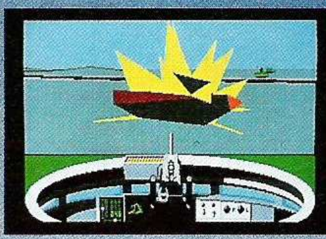


M1 Tank Platoon ist die Feldschlacht-Simulation. Eine Panzereinheit besteht aus vier M1s, jeder Panzer ist mit vier Soldaten besetzt – bei 4 Panzern sind das 16 Stationen. Und Sie haben das Kommando über eine M1 Panzereinheit!
Im 16.000 Morgen großen, scrollenden Terrain – in superber 3-D Grafik – können Sie Ihre Panzer hinter Hügeln, Bäumen und Felsvorsprüngen bestens verbergen.
Kommandieren Sie das gesamte Bataillon oder – situationsbedingt – jeden Panzer einzeln. Machen Sie mit Hilfe von Artillerie und Granatwerfern den Weg frei, bevor Sie mit Ihren Panzern vorrücken.
Unter Umständen können Sie zusätzlich auch noch Luftunterstützung durch A 10 Tankbusters und/oder AH 64 Gunships anfordern. Zur Abwehr gegnerischer Luftangriffe stationieren Sie nach strategischen Gesichtspunkten Batterieeinheiten.
Die strategischen Möglichkeiten sind schier endlos! Eine Vielzahl unterschiedlicher Missionen und Situationen setzen den Variationsmöglichkeiten keine Grenzen.
Mehrere Schwierigkeitsgrade ermöglichen es, einzelne Feldzüge oder ganze Schlachten von Anfang bis Ende zu führen.
M1 Tank Platoon. Unbegrenzte Action!
Erhältlich für IBM PC und Kompatible.









RED STORM RISING

Diese technisch aufwendige Strategie- und Taktiksimulation basiert auf dem internationalen Bestsellerroman von Tom Glancy. In Zusammenarbeit mit den Autoren gelang es MicroProse, die spannende Handlung des Buches auf den Computerbildschirm zu projezieren.
Sie übernehmen die Rolle des Kommandanten eines amerikanischen Nuklear-U-Bootes zu einer Zeit, als es zur Kollision zweier Supermächte kommt.
Erhältlich für C64 Diskette & Kassette, Atari ST, IBM PC & Kompatible . . .

Achtung !
von Oktober bis März '90
große Microprose Aktion im Handel
mit tollen Werbemitteln.





Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel

Microwelle

Hallo Leute! Vielen, vielen Dank an all die Einsender, die ihre selbsterstellten Meisterwerke an uns schickten! Ihr werdet von uns hören! Vielen Dank auch an all die PC-User, die es uns endlich ermöglichten, in dieser Ausgabe mal ein Spiel für den Business-Rechner vorzustellen. Seit Bestehen der Microwelle ist dies nämlich das erste Mal, daß wir ein Spiel für den PC wie das vorliegende in dieser Qualität erhalten haben. Und wir finden, daß wir das einfach mit dieser Veröffentlichung honorieren müssen!

So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege

Programm: Galagant 2010, **System:** PC mit Monochrommonitor, **Datenträger:** Eine 5 1/4 Zoll Diskette, **Autor:** Jörg Antoni, Bremen.

Der Weltraum – und endlich Weiten. Das Raumschiff Enter.. – ah, shit.., ich bin schon wieder im falschen Film..! Also nochmal: Der Sternenkreuzer YELLIMAZ befindet sich auf auf Patrouille am Rande der bekannten Galaxis. Das Unheil beginnt, als es den biotronischen Robotern (erklärten Feinden der Menschen) gelingt, die YELLIMAZ in eine Falle zu locken. Der Commander will das wertvolle Schiff nicht dem Feind überlassen und vernichtet es, doch kurz vorher können die Roboter noch einige Gefangene mit auf ihr Raumschiff schaffen. Unter ihnen ist ein Geheimagent einer supergeheimen Elitetruppe. An ihm wird es liegen, ob die Flucht aus der Gefangenschaft gelingen wird...

Soweit die Vorgeschichte zu **GALAGANT 2010** von **Jörg Antoni**, einem PC-Adventure für Hartgesottene. Dem Spieler ist es nämlich überlassen, die Rolle des intergalaktischen Geheimagenten zu übernehmen und die Roboter auszuschalten. Zu Beginn des Spiels befindet sich unser Held in einer echt miesen Zelle, aus der es kein Entkommen zu geben scheint. Am oberen Bildschirmrand zeigt ein kleines, zum Teil animiertes Grafikfenster den augenlicklichen Spielort, links und rechts davon befinden sich kleine Kästchen, in denen die Objekte angezeigt werden, die sich im Besitz des Helden befinden. Unter dem Grafikfenster und der Objektleiste gibt's Erklärungen zu den Räumen und weitere Informationen, und am unteren Bildschirmrand befindet sich schließlich die Kommandoleiste, in der alle Aktionen mit Zwei-Wort-Kommandos eingegben werden können.

GALAGANT 2010 hat einen recht verständigen Parser und zeigt auf Wunsch sogar alle verfügbaren Wörter an, die man benutzen kann. Zudem ist das Adventure recht komplex und verfügt über viele große und kleine Rätsel, die der Spieler zu lösen hat. Jörg Antoni verstand es zudem gut, eine Science-Fiction-Atmosphäre zu schaffen, die zum Spiel paßt. Zwar hätte der direkte Handlungsspielraum etwas vergrößert werden können (Handlungen, die keine nützliche Wirkung erzielen, können nicht ausgeführt werden), doch der Spielwitz ist durchaus groß genug, um stundenlang Adventurespaß zu schaffen. Und daß der PC gerade für Adventures wie geschaffen ist, wissen wir ja schon lange.

Warum? Na ja, er ist halt technisch nicht unbedingt... – räusper – ... Wir freuen uns jedenfalls schon auf die nächsten PC-Spiele! *(red.)*

Mit dem PC kann man spielen! Und GALAGANT ist ein guter Beweis dafür!

1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15.12.1989 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen!)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen", 3440 Eschwege

PSST!

Für jeden neuen Abonnenten, den Ihr jetzt für „Aktueller Software Markt" werbt, erhaltet Ihr als Dankeschön eine Super-Postermappe! (10 versch. Motive, incl. 1 Megaposter)!

Was müßt Ihr tun?

Sprecht mit Euren Freunden und Bekannten. Füllt einfach den Coupon aus und sendet ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben!
Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Super-Postermappe (10 verschiedene Motive incl. 1 Megaposter)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 67,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,– DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

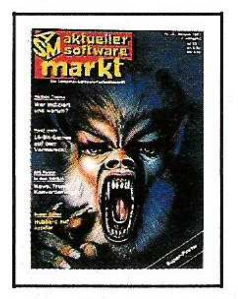
Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

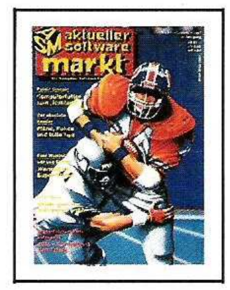
IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!



10/87



11/87



9/88



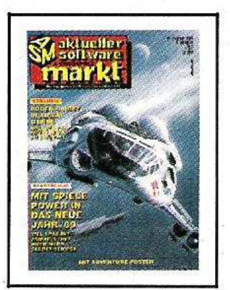
10/88



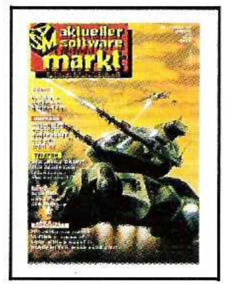
11/88



12/88



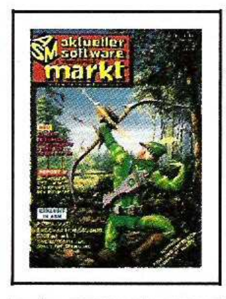
1/89



2/89



3/89



4/89



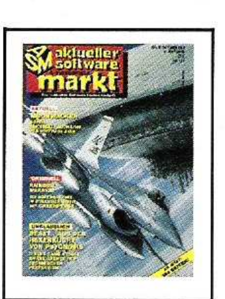
5/89



7/89



9/89



10/89



11/89



12/89

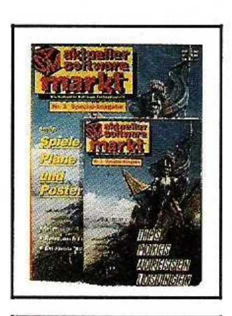


Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.



Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

SONDERHEFTE - ASM



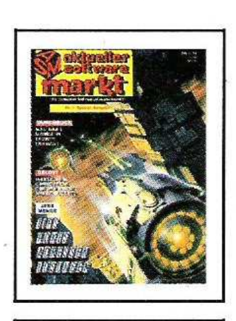
Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



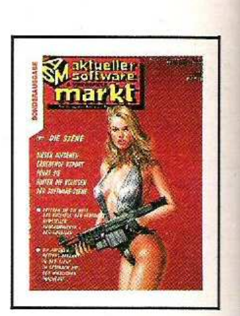
Nr.3 DM 7,50



Nr.4 DM 4.50



Nr.5 DM 7,50



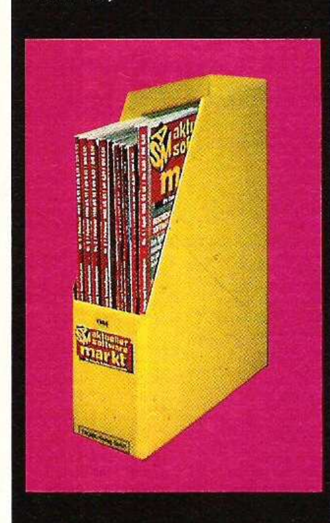
Nr.6 DM 7,50

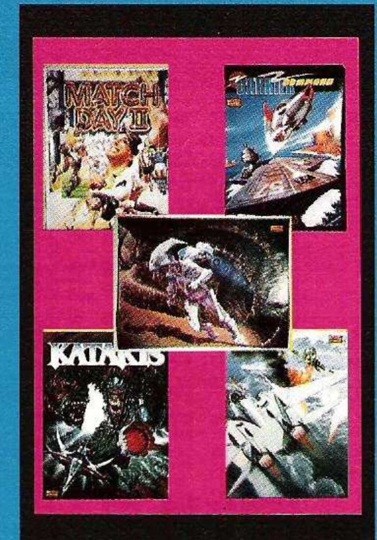
ASM-BAZAR

Sammelordner

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

Nur
DM 15,–

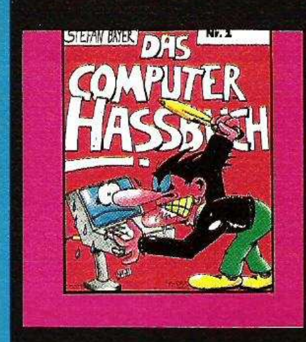






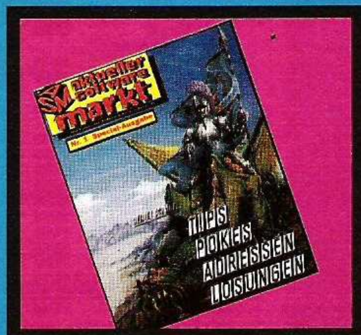
Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm.
Nur **DM 15,–**



Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.
Nur **DM 5,–**



Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,–

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.



ASM-FUNDGRUBE

CPC-SOFT

zum Superpreis!
Je 10 DM

Aufgrund der überaus großen Nachfrage nach CPC-Disks und -Kassetten haben uns entschlossen, unsere Sonderposten-Aktion zu wiederholen und das Sortiment ZU ERWEITERN! Wie Ihr wißt, befinden sich in unserer Aktion Titel, die wir, egal, ob für Kassette oder Diskette, für 10 DEUTSCHE MARK an Euch abgeben können. Im einzelnen haben wir diese Art von Sortiment zusammengestellt (das Angebot gilt, so lange der Vorrat reicht!) WICHTIG: Bitte gebt bei allen Bestellungen auch Ersatztitel mit an, falls der bestellte Titel bereits vergriffen sein sollte!

CPC-KASSETTE:

Basketmaster (884)
Batman (479)
Buggy Boy (916)
Captain America (913)
Circus Games (411)
Colossus Chess 4.0 (439)
Combat School (957)
Deflector (939)
Expansion Kit – FM II – (027)
Firetrap (965)
Flight Ace (396)
Football Manager (837)
Football Manager II (105)
High Frontier (947)
Incredible Shrinking Sphere (028)
Knightmare (966)
Mad Balls (954)
Masters of the Universe (937)
Motor Massacre (651)
Out of this World (902)
Pacland (904)
Pink Panther (992)
R-Type (349)
Rampage (963)
Ramparts (912)
Run The Gauntlet (039)
SDI (551)
Side Arms (911)
Space Ace (373)
Stifflip and Co. (814)
Superman (508)
Tetris (984)
The Eye (016)
Werewolves of London (832)
Western Games (883)

CPC-DISKETTE:

Basil the Great Mouse Detective (D 887)
Basketmaster (D 884)
Batman (D 479)
Blue War (D 914)
Captain America (D 913)
Chamonix Challenge (D 941)
Championship Sprint (D 990)
Circus Games (D 411)
Colossus Chess 4.0 (D 439)
Deflektor (D 939)
Firetrap (D 965)
Galactic Games (D 898)
Incredible Shrinking Sphere (D 028)
Mad Balls (D 954)
Match Day II (D 956)
Motor Massacre (D 651)
Multi Calculator (D 485)
Multi Layer (D 306)
Out of this World (D 902)
Pacmania (D 334)
Rampage (D 963)
Ramparts (D 912)
Side Arms (D 911)
Stifflip & Co. (D 814)
Superman (D 508)
Supersports (D 278)
Supersprint (D 858)
Superstar Soccer (D 890)
The Eye (D 016)
The Supreme Challenge (D 279)
Trio (D 834)
Typhoon (D 273)
Werewolves of London (D 832

Bestellungen nur per Nachnahme (zzgl. Nn-Gebühr) mit Angabe der Bestellnummer.
Bestelladresse: Tronic-Verlag, Stad 45, 3440 Eschwege

Die gesammelten Werke – ASM 12/89

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
3001 – O'Connors Fight	11/89	156	Microw.
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport
*688 Attack Sub	09/89	78	Strategie
A Question of Sport	03/89	77	Strategie
Abrams Battle Tank	09/89	79	Strategie
Ace 2088	05/89	39	Action
ACS Adventure Creator			
System	07/89	132	Anwender
African Raiders	04/89	17	Blickpunkt
African Raiders	05/89	54	Sport
Aidon	01/89	42	Blickpunkt
Albedo	01/89	43	Action
Alex Kidd 3 (Sega Mega)	05/89	57	Action
Alex Kidd in Hightech-			
World (Sega)	09/89	76	Action
Alf (Sega Master)	05/89	57	Action
Alien Legion	02/89	31	Action
All Points Bulletin	11/89	36	Action
Alpine Games	03/89	60	Sport
Altered Beast	11/89	16	Action
Altered Beast			
(Sega Master)	05/89	60	Action
American Pro Football			
(Sega)	09/89	75	Sport
American Pro Football			
(Sega)	09/89	75	Sport
Amiga Roulett	03/89	82	Strategie
Andromeda Mission	05/89	46	Action
Apache Strike	10/89	151	Action
Apache Strike	10/89	151	Action
April Journey			
(Aprilscherz)	04/89	83	
Arcade Muscels	05/89	42	Kompilat.
Archipelagos	04/89	36	Blickpunkt
*Archipelagos	07/89	48	Action
*Armalyte	01/89	14	Action
Arthur	10/89	140	Adventure
Arthur	11/89	124	Kopfnuß
Asgard	05/89	85	Strategie
Astaroth and the Angel			
of Death	10/89	9	Action
Atax	02/89	39	Action
Auf der Suche nach dem			
Vogel der Zeit	09/89	91	Adventure
Aunt Arctic Adventure	05/89	14	Action
Australopiticus			
Mechanicus	03/89	38	Action
Aztec Adventure	01/89	70	Action
B.A.T.	09/89	32	Blickpunkt
Baal	02/89	15	Action
Backgammon Master	09/89	86	Strategie
*Ballance of Power			
(The 1990 Edition)	07/89	80	Strategie
Ballistix	05/89	40	Action
Bard's Tale III (Teil V)	02/89	106	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VI)	03/89	30	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VIII)	07/89	104	Kopfnuß
Bard's Tale III – Teil IV	01/89	90	Kopfnuß
Bards Tale III Teil VII	05/89	90	Kopfnuß
Barney Mouse	04/89	74	Blickpunkt
Batman	02/89	38	Action
Batman – The Movie	11/89	38	Action
Battlehawks 1942	03/89	91	Strategie
Battletech	05/89	76	Adventure
*Beach Volley	10/89	102	Sport
Beam	07/89	33	Action
Betrayal	04/89	124	Microw.
Bildarchivprogramm	03/89	124	Anwender
Billiards Simulator	04/89	49	Sport
*Bio Challenge	07/89	6	Action
Bit Exorcist	07/89	8	Action
Black Magic	10/89	54	Action
Blades of Steel			
(Nintendo)	09/89	71	Sport
Blasteroids	03/89	10	Action
Blasteroids	07/89	110	Action
*Blood Money	05/89	6	Action
*Blood Money	10/89	42	Action
Bloodwych	10/89	134	Adventure
Bloody Wolf (PC-Engine)	11/89	59	Action
Bomb Jack	07/89	112	Oldie
Bomber Raid			
(Sega Master)	04/89	69	Action
Bombfusion	05/89	46	Action
Bombuzal	01/89	42	Action
Bootiful Babe	09/89	11	Action
Break in			
(PC-Engine)	11/89	62	Strategie
*Buffalo Bill's Rodeo			
Show	09/89	42	Action
Bumpy	07/89	12	Action
Butcher Hill	05/89	10	Action
By fair Means or foul	01/89	57	Sport
C-Breeze	01/89	120	Anwender
C.O.P.-Shocker	04/89	104	Anwender
California Games			
(Sega Master)	05/89	61	Sport
Canada Trading	04/89	58	Strategie
Captain Fizz	03/89	29	Action
Captain Silver			
(Sega Master)	04/89	71	Action
Casino Games (Sega)	10/89	63	Strategie
Castle Warrior	10/89	50	Action
Castlevania	01/89	73	Action
Castlevania II – Simon's			

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Quest (NES)	09/89	72	Action
Chariots of Wrath	09/89	31	Action
Chase	04/89	9	Action
Chicago 30's	07/89	12	Action
Chuckie Egg	04/89	37	Action
Chuckie Egg	07/89	10	Action
Circus Attractions	07/89	63	Sport
Circus Games	02/89	58	Sport
Citadel	10/89	47	Action
Cloud Master (Sega)	11/89	62	Action
Clown o'Mania	11/89	17	Action
Collins On-Line	07/89	131	Anwender
Colossus Chess X	09/89	86	Strategie
Computer Diary '89	03/89	13	Blickpunkt
Conflict Europe	10/89	88	Strategie
Conqueror	02/89	66	Strategie
Cosmic Pirate	03/89	42	Action
Crash & Burn	01/89	15	Action
*Crazy Cars II	03/89	8	Action
Curse of the Azure			
Bonds	10/89	139	Adventure
Custodian	03/89	14	Action
Cyborg Hunter			
(Sega Master)	05/89	58	Action
Daily Double Horse			
Racing	11/89	66	Strategie
Dark Fusion	07/89	10	Action
Darts Challenge	07/89	60	Sport
Das deutsche Imperium	05/89	79	Strategie
Das Dschungelbuch	02/89	10	Action
Datastorm	10/89	46	Action
Day of the Vyper	11/89	90	Blickpunkt
Deathlord	02/89	92	Adventure
Deep Blue (PC-Engine)	09/89	72	Action
Deep Blue (PC-Engine)	09/89	72	Action
DEF CON 5	02/89	66	Strategie
Defender II (NES)	11/89	56	Action
Deja Vu II – Lost in			
Las Vegas	09/89	92	Adventure
Delta 4.3R	04/89	122	Adventure
Deluxe Paint III	09/89	144	Blickpunkt
Demon's Winter	09/89	100	Adventure
Digi-Power	10/89	152	Microw.
Dimitri	05/89	124	Microw.
DNA Warrior	05/89	17	Action
Dogs of War	11/89	38	Action
Dominator	10/89	12	Action
Double Dragon	01/89	24	Action
*Dragon Ninja	03/89	36	Action
Dragon Scape	05/89	36	Action
*Dragon's Lair	03/89	18	Action
Dragonspirit (PC Engine)	03/89	66	Action
Dream Zone	03/89	74	Adventure
*Dungeon Explorer			
(PC-Engine)	09/89	70	Action
Dungeon Wizard	10/89	133	Anwender
Dynamic Duo	04/89	16	Action
Dynamite Dux	10/89	42	Action
Echelon	01/89	27	Action
Effekten-Markt	01/89	64	Strategie
Espionage	02/89	62	Strategie
European Superleague	11/89	53	Blickpunkt
Evil Garden	05/89	38	Action
Evolution Cryser	04/89	12	Action
Exploding Fist +	02/89	44	Action
Explora II	03/89	72	Blickpunkt
*Explora II	04/89	80	Adventure
Eye of Horus	10/89	46	Action
F-1 Dream (PC-Engine)	11/89	56	Sport
F-14 Tomcat	04/89	56	Strategie
F-15 Strike Eagle II	10/89	84	Strategie
F-16 Combat Pilot	04/89	57	Strategie
F-19 Stealth Fighter	03/89	78	Strategie
F.O.F.T	05/89	84	Strategie
F.O.F.T.	03/89	80	Blickpunkt
Face off	05/89	25	Sport
Falcon – The Mission			
Disk	10/89	85	Strategie
Fantastic Four	07/89	18	Kompilat.
Fast Break	04/89	49	Sport
Fast Lane	10/89	148	Blickpunkt
Fiendish Freddy's Big			
Top o' Fun	11/89	48	Sport
Fighting Street	04/89	48	Action
Final Lap Twin			
(PC-Engine)	10/89	66	Action
Fire Brigade	02/89	64	Strategie
Firezone	03/89	77	Strategie
First Strike	10/89	34	Action
*Fish	01/89	84	Adventure
Fish	04/89	87	Kopfnuß
Football Manager II			
Expansion Kit	03/89	54	Sport
Forgotten Worlds	09/89	10	Action
Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport
Fright Night	07/89	49	Action
Fun School 2	07/89	82	Strategie
G.Nius	09/89	43	Action
Galactic Conqueror	02/89	43	Action
Galacty Force	09/89	138	Microw.
Galaga (Nintendo)	03/89	66	Action
Galaxie Force (Sega)	10/89	61	Action
Galaxy '89	04/89	47	Action
Galdregons Domain	04/89	82	Adventure
Galileo II	02/89	26	Education

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Game Graphics Designer	10/89	160	Anwender
*Game, Set & Match II	02/89	55	Sport
Games Crazy	11/89	49	Sport
Garfield – Winter's Tail	09/89	44	Action
Gemini Wing	10/89	40	Action
Genius	10/89	90	Strategie
Ghost 'n'Goblins			
(Nintendo)	05/89	62	Action
Ghost Hunters	02/89	12	Action
*Ghouls 'n'Ghosts			
(Sega Mega)	10/89	60	Action
GI Hero	02/89	34	Action
Giants	09/89	38	Action
Gilbert	10/89	18	Action
Global Commander	03/89	85	Strategie
Goldrush	04/89	84	Adventure
Golf Master	02/89	59	Sport
Goonies II	02/89	50	Action
Gotcha	10/89	44	Action
Gradius	01/89	72	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
*Grand Monster Slam	05/89	52	Sport
Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport
Gravity Force	05/89	47	Action
Great Courts	09/89	59	Blickpunkt
Great Courts	10/89	103	Sport
Gribbly's Special Dayout	02/89	112	Oldie
Grover's Animal			
Adventures	02/89	27	Education
Growth	02/89	39	Action
Guerilla War	02/89	13	Action
*Gunhed (PC-Engine)	10/89	6	Action
H.A.T.E.	09/89	40	Action
Hard 'n' Heavy	05/89	14	Action
Hell Bent	02/89	16	
Hell Bent	02/89	16	Action
Hell Raiser	10/89	51	Action
Hellfire Attack	01/89	32	Action
High Steel	09/89	44	Action
Highway Hawks	03/89	10	Action
Holiday Maker	03/89	74	Adventure
Hollywood Poker Pro	03/89	82	Strategie
Honey in the Sky			
(PC-Engine)	09/89	71	Action
Horse Racing	11/89	66	Strategie
Hot Ball	02/89	54	Sport
Human Killing Machine	05/89	43	Action
*Hybris	03/89	40	Action
Hyperdome	03/89	28	Action
I Ludicrus	04/89	14	Action
Illusionen	02/89	72	Microw.
Incredible Shrinking Sphere,			
The	04/89	18	Action
Indiana Jones and the last			
Crusade	10/89	14	Action
Indiana Jones und der letzte			
Kreuzzug (Adventure)	11/89	80	Adventure
Indy 500	11/89	32	Action
Ingrid's back	01/89	88	Adventure
Interlude II	11/89	111	Strategie
International Team			
Sports	10/89	101	Sport
Into Afrika	05/89	79	Strategie
Iron Lord	04/89	86	Blickpunkt
It came from the Desert	10/89	30	Blickpunkt
Jack Nicklaus	09/89	61	Sport
Jaws	09/89	36	Action
Jeanne d'Arc	03/89	86	Strategie
Jetfighter	09/89	80	Strategie
Jordan vs Bird One-			
on-One	03/89	56	Sport
Journey	11/89	86	Adventure
Joust (NES)	11/89	61	Action
Jug	05/89	42	Action
Jump Machine	04/89	42	Action
K. Dalglish Soccer	04/89	49	Sport
*Kato + Ken (PC-Engine)	04/89	70	Action
Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt
Kenseiden	02/89	50	Action
Kick off	04/89	74	Blickpunkt
*Kick Off	07/89	64	Sport
*King's Quest IV	02/89	80	Adventure
*King's Valley II	03/89	41	Action
Kingdoms of England	09/89	82	Strategie
*Kings of the Beach	05/89	50	Sport
Kings Quest IV	05/89	86	Kopfnuß
Knightforce	10/89	30	Blickpunkt
Krypton Egg	09/89	37	Action
*Kult	09/89	88	Adventure
L.E.D.			
Storm	03/89	12	Action
*Lancelot	01/89	87	Adventure
Last Duel	07/89	53	Action
League Challenge	07/89	63	Sport
Leben und sterben			
lassen	01/89	36	Action
*Leben und sterben			
lassen	01/89	36	Action
*Leben und sterben			
lassen	01/89	36	Action
Legend of Djel	11/89	87	Adventure
Legend of Fairghail	05/89	75	Blickpunkt
Lehensherren	11/89	30	
*Leisure Suit Larry II	02/89	83	Adventure

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*Leonardo	04/89	10	Action
Life & Death	10/89	98	Blickpunkt
Life Force			
(NES Nintendo)	05/89	62	Action
Lightforce	11/89	148	Oldie
Litti's Hot Shot	07/89	61	Sport
*Lizenz zum Töten	09/89	28	Action
Lord of the Sword			
(Sega Master)	04/89	72	Action
Lords of the Rising Sun	03/89	70	Blickpunkt
*Lords of the Rising Sun	07/89	84	Strategie
M1 Tank Platoon	11/89	152	Blickpunkt
Magic Candle	10/89	138	Adventure
Magic Marble	07/89	46	Action
MakroDat & MakroText	01/89	122	Anwender
Manhunter II – San			
Francisco	11/89	88	Adventure
Manhunter New York	05/89	77	Adventure
Maria's X-Mas Box	03/89	76	Strategie
Mars Saga	02/89	90	Adventure
Master Ninja – Shadow Warrior			
of Death	09/89	112	Action
Mata Hari	02/89	14	Action
Mayday Squad	07/89	50	Action
Metal Geer (NES)	10/89	64	Action
Microprose Soccer	01/89	56	Sport
Mike Read's Computer			
Pop Quiz	07/89	13	Blickpunkt
Millennium 2.2	09/89	84	Strategie
Mindforce	05/89	82	Strategie
Mission Malta	01/89	85	Adventure
Modem Wars	01/89	62	Strategie
Monopoly (Sega)	02/89	53	Strategie
Monte Carlo Casino	11/89	65	Strategie
Moonwalker	10/89	148	Blickpunkt
Mortville Manor	02/89	104	Kopfnuß
Motor Massacre	02/89	28	Action
Mr. Heli	10/89	44	Action
Murders in Venice	07/89	94	Adventure
*Myth	10/89	136	Adventure
NATO Assault Course	01/89	35	Action
Navy Moves	09/89	29	Action
Navy Seal	09/89	17	Action
*Nectaris (PC-Engine)	09/89	68	Strategie
Nemesis 3 – The Eve of			
Destruction	05/89	41	Action
Night Hunter	02/89	68	Action
Nightdawn	07/89	9	Action
Ninja Massacre	09/89	36	Action
Nitro Boost	09/89	27	Action
No Excuses	01/89	37	Action
North and South	11/89	152	Blickpunkt
Oil Imperium	03/89	26	Blickpunkt
Oil Imperium	07/89	86	Strategie
Onslaught	10/89	140	Blickpunkt
*Operation Neptune	04/89	76	Action
Operation Wolf	01/89	10	Action
*Orbiter	05/89	80	Strategie
*Othello Killer	07/89	83	Strategie
Otsumatsukun			
(Sega Mega)	10/89	66	Action
Outrun 3D (Sega Master)	05/89	58	Action
Oxxonian	05/89	9	Blickpunkt
Para Assault Course	05/89	41	Action
Paradroid	01/89	104	Oldie
Passing Shot	10/89	105	Sport
Paste-Man Pat	03/89	37	Action
PC Challenge	07/89	15	Action
*PC-Globe +	10/89	97	Education
*Personal Nightmare	09/89	92	Adventure
Personal Nightmare	10/89	106	Kopfnuß
Pete Rose Pennant Fever	04/89	51	Sport
Phantom Fighter	03/89	15	Action
*Phobia	10/89	13	Action
Pictionary	11/89	69	Blickpunkt
Pitfall II – Lost Caverns	10/89	108	Oldie
Police Quest II	03/89	71	Adventure
*Populous	04/89	54	Strategie
*Populous – The Promised			
Lands	10/89	90	Strategie
Poseidon Wars (Sega)	03/89	63	Action
Power League Baseball			
(PC-Engine)	07/89	66	Sport
*Power League Baseball II			
(PC-Engine)	11/89	60	Sport
Power Pyramids	01/89	43	Action
Power Struggle –			
Classic Conflicts	03/89	83	Strategie
*Powerplay Hockey	02/89	56	Sport
*Precious Metal	09/89	14	Action
*Premier Collection	07/89	14	Kompilat.
President is missing	02/89	86	Adventure
Prison	05/89	40	Action
Pro Skateboard Sim.	02/89	55	Sport
Professional Ass	05/89	123	Anwender
Project Firestart	09/89	13	Action
Prophecy	07/89	107	Adventure
*Prospector	01/89	60	Strategie
Psycho Fox			
(Sega Master)	10/89	64	Action
PT-109	03/89	76	Strategie
*Puffy's Saga	01/89	16	Action
*Purple Saturn Day	01/89	8	Action
Qatbol	11/89	90	Blickpunkt
*Quartz	10/89	33	Action

ASM-Service

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Quasar	01/89	24	Action
Quizmaster ST	03/89	48	Microw.
R-Type (Sega)	02/89	48	Action
Rack'em	03/89	90	Strategie
Raffles	05/89	48	Action
Raider	04/89	13	Action
Rainbow Warrior	10/89	38	Action
Rallye Cross Simulator	09/89	37	Action
Rambo III	01/89	10	Action
Rampage (Sega Master)	04/89	71	Action
Red Heat	09/89	39	Action
Red Lightning	10/89	89	Strategie
Renegade III – The final Chapter	05/89	16	Action
Replictor Backup	05/89	24	Anwender
Return of the Jedi	01/89	50	Action
Rick Dangerous	09/89	29	Action
Ringside	02/89	60	Sport
RL-Chart	03/89	124	Anwender
Robin of Sherwood	03/89	104	Oldie
Robo Cop	02/89	32	Action
Robo Warrior (NES)	09/89	77	Action
Rock 'n' Roll	11/89	42	Action
Rock Challenge	03/89	79	Strategie
Rock Star – ate my Hamster	05/89	78	Strategie
*Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
Roll-Out	09/89	18	Action
Romuzak 6.3	09/89	131	Anwender
*Roy of the Rovers	01/89	86	Adventure
Run the Gauntlet	05/89	55	Sport
RVF 750	07/89	34	Blickpunkt
*RVF Honda	09/89	64	Sport
S.T.A.G.	02/89	63	Strategie
Safari Guns	11/89	33	Action
Saint & Greavsie	11/89	65	Strategie
*Savage	01/89	18	Action
Scary Mutant Space Aliens from Mars	05/89	74	Adventure
Scorpio	01/89	28	Action
Scorpion	05/89	18	Action
Search for the Titanic	11/89	64	Strategie
Sentinel Worlds I	07/89	92	Adventure
Sextett 2	11/89	42	Action
Shadow of the Beast	10/89	152	Blickpunkt
Shadow of the Beast	11/89	10	Action
Shanghai Warriors	05/89	47	Action
Sherlock	04/89	100	Kopfnuß
Shinobi	11/89	18	Action
Shogun	07/89	90	Adventure
Shoot-Out	02/89	46	Action
Shutdown	03/89	61	Sport
*Silkworm	09/89	8	Action
Silpheed	07/89	14	Action
Sim City	10/89	86	Strategie
Simulgolf	05/89	51	Sport
Sixiang	04/89	12	Action
Skat	10/89	87	Strategie
Skate of the Art	10/89	36	Action
Skateball	04/89	86	Blickpunkt
Skateball	05/89	12	Action
Skrull	11/89	14	Action
Skweek	07/89	16	Action
Slayer	01/89	28	Action
Sleeping Gods Lie	07/89	54	Blickpunkt
Sleeping Gods Lie	09/89	90	Adventure
Slider	02/89	63	Strategie
Soccer Manager Plus	10/89	90	Strategie
*Sonson II (PC-Engine)	09/89	74	Action
*Space Harrier (Sega Mega)	07/89	68	Action
*Space Quest III	07/89	88	Adventure
Space Spuds	03/89	37	Action
Spherical	05/89	48	Action
Spitting Image	02/89	33	Action
ST' Olympiad	03/89	60	Sport
Start & Run	02/89	131	Anwender
Steel	02/89	46	Action
Steel Thunder	10/89	32	Action
Steve Davis World Snooker	07/89	61	Sport
Stinger (NTSC)	10/89	62	Action
Storm Warrior	11/89	32	Action
*Stormlord	09/89	12	Action
Stormtrooper	09/89	15	Action
STOS Maestro	07/89	130	Anwender
STOS-Compiler	10/89	132	Anwender
Street Cred Football	11/89	49	Sport
Street Warrior	04/89	35	Action
Strider	10/89	36	Action
*Stunt Car Racer	10/89	39	Action
Sumera	05/89	83	Strategie
Super Grid Runner	09/89	37	Action
Super Mario Brothers 2 (Nintendo)	03/89	62	Action
Super Scramble Simulator	09/89	62	Sport
Super Thunderblade (16bit Sega)	02/89	49	Action
Superman – The Man of Steel	02/89	28	Action
Sword of Aragon	11/89	68	Strategie
*Sword of Sodan	02/89	8	Action
T.K.O.	03/89	56	Sport
Taifun of Steel	05/89	82	Strategie
Take Charge	05/89	122	Anwender
Talespin	10/89	131	Anwender
Tank Attack	02/89	64	Strategie
Tank Buster	04/89	14	Action
Tank Command	01/89	26	Action
Targhan	07/89	8	Action
Techno Cop	02/89	40	Action
*Teenage Mutant Ninja Turtles (NES)	11/89	55	Action
Teenage Queen	04/89	58	Strategie
Terra Fighter	07/89	50	Action
*Test Drive II	09/89	60	Sport
The American Civil War – Vol. III/McArthur's War	03/89	90	Strategie
The Ashes of Empire (Postspiel)	10/89	28	
The Baseball (Sega Master)	07/89	66	Sport
The Chambers of Shaolin	11/89	108	Blickpunkt
The Champ	09/89	27	Action
The Deep	05/89	36	Action
*The Games – Summer Edition (16-Bit)	10/89	100	Sport
The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
The Kristal	03/89	68	Adventure
*The Last Ninja II	03/89	35	Action
The Last Trooper	05/89	39	Action
The Legend of Blacksilver	02/89	86	Adventure
The Muncher	07/89	52	Action
The Munsters	03/89	16	Action
The National	05/89	79	Strategie
The Newzealand Story	10/89	52	Action
The Paranoia Complex	09/89	34	Action
*The Pioneer Plague	01/89	12	Action
The Real Ghostbusters	07/89	32	Action
The Rings of Medusa	11/89	150	Blickpunkt
The Running Man	09/89	38	Action
*The Story so far – Vol. 2	10/89	50	Kompilat.
*The Story so far – Vol. 3	11/89	13	Action
The Story so far – Vol. 4	11/89	29	Action
The Survivor	01/89	118	Microw.
Thunder Blade	01/89	71	Action
Thunder Force II (Sega Mega)	11/89	58	Action
Thunderbirds	10/89	34	Action
*Thunderblade	02/89	42	Action
Thunderwing	04/89	18	Action
Tiger Road	02/89	12	Action
Tim & Struppi auf dem Mond	09/89	142	Blickpunkt
Time Runner	09/89	18	Action
Time Scanner	09/89	40	Action
Time Soldier (Sega)	09/89	74	Action
Times of Lore	02/89	85	Adventure
TIP TOP	02/89	132	Anwender
Tischtennis Simulator	10/89	104	Sport
Titan	03/89	40	Action
To the Earth (NES)	11/89	61	Action
Tokado	05/89	83	Strategie
Tom & Jerry	04/89	45	Blickpunkt
Tom und Jerry	05/89	13	Action
Tomcat	04/89	35	Action
Top Gun	01/89	72	Action
Total Eclipse	02/89	44	Action
*Track Suit Manager	05/89	54	Sport
Trailblazer	05/89	104	Oldie
Trained Assassin	09/89	16	Action
*Triad – Vol. 2	11/89	18	Action
Turbo	11/89	50	Sport
Turbo C 1.5	04/89	123	Adventure
*TV Sports Football	03/89	52	Sport
Twilight World	07/89	108	Microw.
Twilight's Ransom	09/89	100	Adventure
two to One	04/89	74	Blickpunkt
Two to One	10/89	54	Action
*Ultima V	02/89	88	Adventure
Universe II	01/89	61	Strategie
*Usas	04/89	8	Action
Verminator	11/89	14	Action
Veteran	01/89	13	
Veteran	01/89	13	Action
Vette!	07/89	24	Blickpunkt
Victory	04/89	59	Strategie
Victory Road	03/89	9	Action
Video-Archiv	02/89	132	Anwender
Vigilante (PC-Engine)	05/89	56	Action
Vigilante (Sega Master)	05/89	60	Action
Vindex	04/89	46	Action
Vindicators	07/89	45	Action
Virus Killer	07/89	31	Blickpunkt
Voyager	07/89	52	Action
Vulcan	01/89	63	Strategie
Wall Street Wizard	03/89	88	Strategie
Wampum Foxbase +	03/89	122	Anwender
Wanderer 3 D	04/89	9	Action
*Wanted	02/89	18	Action
War in Middle Earth	03/89	84	Strategie
Warp	04/89	77	Action
Warriors of the Wasteland	07/89	18	Action
Wataru (PC-Engine)	10/89	65	Action
Waterloo	09/89	85	Strategie
Wayne Gretzky Hockey	04/89	52	Sport
*WEC Le Mans	03/89	54	Sport
*Weird Dreams	10/89	16	Action
WI-TEX	02/89	130	Anwender
Wicked	10/89	54	Action
Willow	03/89	28	Action
Winning Shot (PC-Engine)	07/89	69	Sport
Wizards & Warriors (NES)	10/89	62	Action
Wizards & Warriors (NES)	10/89	62	Action
Wizards Castle	05/89	38	Action
Wizmo	04/89	44	Action
Wonderboy III (Sega)	09/89	75	Action
Wondermomo (PC-Engine)	10/89	61	Action
*World Court Tennis	03/89	6	Sport
*World Cup Soccer	11/89	8	Sport
Wrestlemania (NES)	11/89	59	Sport
*Wrestling (PC-Engine)	10/89	56	Sport
X-Copy	01/89	124	Anwender
X-Out	11/89	150	Blickpunkt
*Xenon 2 – Megablast	10/89	43	Action
Xenophobe	11/89	40	Action
Xevious (NES)	04/89	72	Action
Xorron 2001	02/89	32	Action
Xybots	09/89	45	Action
Y's (Sega)	03/89	64	Action
Zamzara	04/89	44	Action
Zany Golf	04/89	50	Sport
Zeppelin Master Blaster	07/89	51	Action
*Zork Zero	07/89	93	Adventure
Zug um Zug	02/89	26	Education

Die Gewinner aus ASM 10/89:

Man könnte ja fast vor Neid erblassen, wenn man sieht, was sich so ein paar Glückliche diesmal wieder an Land gezogen haben. Denn **DYNATEX** und **U.S. GOLD** hatten weiß Gott ein paar Super-Knaller für Euch auf Lager.

Spannen wir Euch also nicht länger auf die Folter, legen wir gleich los mit **DYNATEX**! Eine (Trommelwirbel, Tusch) **PC-Engine** gab es zu gewinnen, und die ging mitsamt einem **Gunhed**-Modul an Harald Kapinsky in Mönchengladbach. Gratulation und viel Spaß mit dem Teil!

U.S. GOLD hatte natürlich auch etwas ganz Besonderes anzubieten, einen **Amiga 500** nämlich. Der Rechner steht inzwischen schon bei Enno Ostendorf, der sich in Paderborn-Elsen bestimmt schon längst die Finger wundgespielt hat. Na dann auch weiterhin viel Vergnügen!

Ihr kennt doch unsere „Schnippelchen"-Aktion? Wenn nicht, dann solltet Ihr diese ASM mal gründlich durchschauen, denn wenn Ihr das „Schnippelchen" findet, könnt auch Ihr vielleicht einen CD-Player gewinnen. Diesmal war Dietmar Lenz aus Leutkirch 3 der Glückliche. Er entdeckte das „Schnippelchen" auf der Seite, auf der man fehlende ASM-Ausgaben nachbestellen kann. Wenn Ihr den nächsten CD-Player gewinnen wollt, und wischt Euch den Schlaf aus den Augen und sucht das Schnippelchen. Wer weiß, vielleicht habt Ihr auch so ein Glück wie Dietmar!

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez; Stellv.), Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Ottfried Schmidt (os)

Freie Mitarbeiter
Gabi Straube (gast), Matthias Siegk (mats), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Matthias Siegk

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.), Birgit Jahn, Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Gerda Daumann, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)



ISSN 0933-1867

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
3. Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
4. CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45. 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
18. Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
26. MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.
35. micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Fa. Ariolasoft GmbH bei. Wir bitten um Beachtung!

37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 123 40 65.
40. TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
42. Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
46. SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
47. CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
48. Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
49. Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).
50. Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
51. Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
52. Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
53. Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
54. Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
55. Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
56. Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
57. International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
58. RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184
59. Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.
60. CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
61. Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.
62. Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.
63. CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 46 53.
64. Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.
65. Thalion Software GmbH, Königstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (0 52 41) 1 20 49.
66. Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. (0 23 01) 41 34.
67. Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (0 40) 25 15 36 - 0.
68. EC Electronics, Christophstraße 8, 8000 München 22, Tel. (0 89) 29 95 30.
69. MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18. Tel.: (02 31) 67 56.43.




ATARI ST
Laß' krachen, Drachen...
... mit ATARI geh'n die stärksten Sachen.
Zisch . . . Fauch . . .
Computertechnologie – erlebnisstark.
Superschnell – superstark.
68 000 CPU/8 MHz. Arbeitsspeicher 1 MB RAM. MIDI-Interface für Synthesizer. Superfarben. Beim STE: Palette bis 4096 Farben. Dazu 8-Bit-Stereosound. Anschluß für externes GENLOCK sowie 2 Controllerports für Steuergeräte. Zusammen mit Joystick-Port volle Kanne Fun für bis zu 6 Mitspieler. Laß' krachen . . .
ATARI
. . . wir machen Spitzentechnologie erlebnisstark.
ATARI ST/STE Computer.
Maßgeschneidert für Leute, die echt Spaß mit einem Superschlitten von Computer haben wollen.


GALAXY FORCE
Manche mögen's heiß! Diese faszinierende Umsetzung einer Raumodyssee durch Meteoritenstürme und brodelnde Lavaseen bietet Ihnen knallheiße Action. Und vielleicht mehr Begegnungen mit feindlichen Aliens als Ihnen lieb sein können. Holen Sie sich den SEGA®-Hit auf Ihren Amiga, Atari ST, C64 oder CPC – brühwarm aus der Softwareschmiede von Activision.
ACTIVISION
SHIELD
SHIELD
Activision Deutschland,
ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing Büro: Hauptstr. 70 · 4835 Rietberg 2 · Tel.: 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG
GALAXY FORCE® and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989.
Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.
Consumer Enquiries/Technical Support Tel: 0734 310003
SEGA®